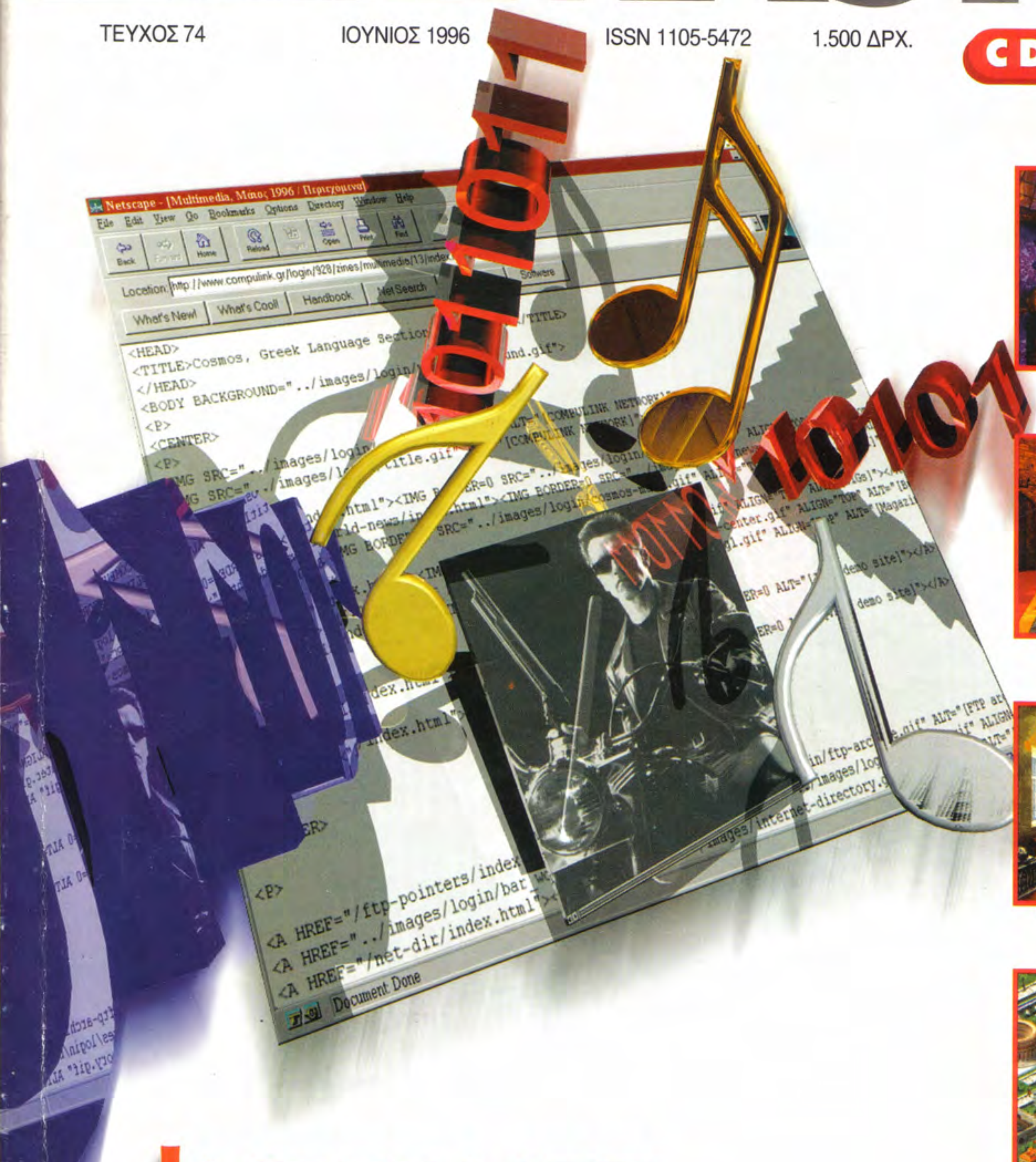
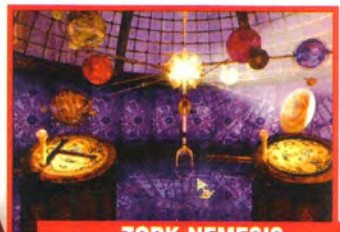
PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 74 ΙΟΥΝΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM




ZORK NEMESIS


CHRONICLES OF THE SWORD


TIME GATE


CAESAR II

INTERNET GRAPHICAL CLIENTS

Η ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ


CRACK DOT COM
AH-64D
LONGBOW
KICK OFF 96
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
maximum in realism through the ultimate in
A.T.F.
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
The Sequel to
U.S. NAVY FIGHTERS
THE
RISE & RULE
OF ANCIENT EMPIRES
SPEED HASTE
ΕΛΛΗΝΙΚΟ
SOFTWARE
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ
ΜΠΟΤΑΣΗ 8, ΑΘΗΝΑ
τηλ.:3840482, fax: 3825024
ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ:NEW LIGIC A.E.
ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΘΕΣ/ΚΗ τηλ.: 031/251184-7
PLOTLINE A.E.

EDITORIAL

Πλησιάζουμε στο τέλος του πρώτου μήνα του καλοκαιριού και όλοι λίγο πολύ σκεπτόμαστε τις πολυπόθητες διακοπές και τα ταξίδια που πρόκειται να κάνουμε σε αναζήτηση ξεκούρασης και ψυχαγωγίας. Για πολλούς αυτή η περίοδος μπορεί ήδη να έχει αρχίσει, κάποιοι μπορεί να μετράνε λίγες μέρες ή ακόμα και εβδομάδες, ενώ ορισμένοι ενδεχομένως να μην απολαύσουν καθόλου διακοπές...

Οποια και αν είναι η κατάσταση για εσάς δεν έχει σημασία, αφού με το αφιέρωμα αυτού του μήνα σάς παρασύρουμε όλους σε ένα ταξίδι στο "παγκόσμιο χωριό" που λέγεται Internet. Σκοπός του ταξιδιού αυτού είναι να γνωρίσουμε δέκα προγράμματα που παρέχουν πρόσβαση στο Internet μέσω γραφικού περιβάλλοντος και όχι μόνο. Τα εν λόγω προγράμματα γίνονται τα μάτια και τα αυτιά σας και μετατρέπουν το ταξίδι σας στο Internet σε μία ανεπανάληπτη αλληλεπιδραστική εμπειρία.

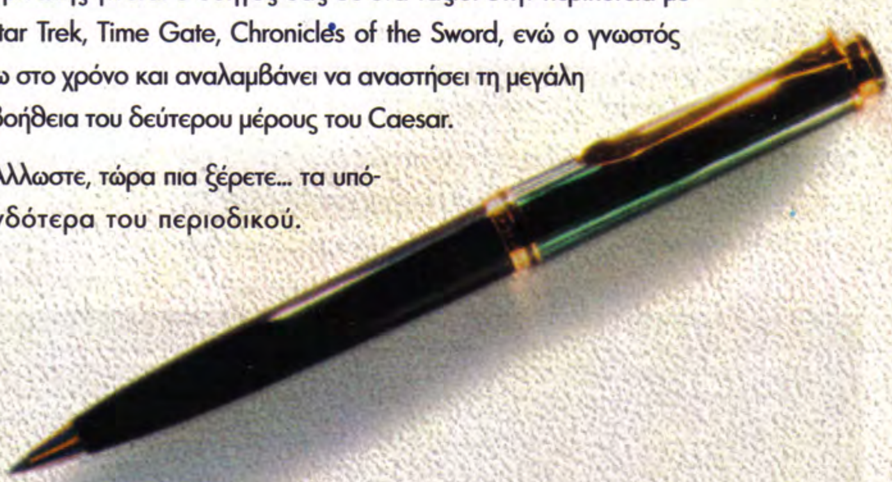
Βέβαια, το ταξίδι στο "παγκόσμιο χωριό" δεν τελειώνει εδώ. Μία γεύση από το μέλλον μάς δίνει το Hardware Τεστ Ιουνίου, καθώς παρουσιάζει μία πολύ ενδιαφέρουσα συσκευή που σε λίγο καιρό θα επιφέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο θα επικοινωνούν οι άνθρωποι σε μακρινές αποστάσεις.

Συμπληρώνοντας το αφιέρωμα του προηγούμενου μήνα, στο θέμα του Ιουνίου σας δίνουμε χρήσιμες συμβουλές για τα προβλήματα που παρουσιάζουν ορισμένα παιχνίδια κάτω από το περιβάλλον των Windows 95 καθώς και για τους τρόπους αντιμετώπισής τους.

Ταξίδια πολλά αυτόν το μήνα, ασχέτως αν και κατά το παρελθόν τα είχατε γευθεί. Η απόλαυση θα είναι εγγυημένα το ίδιο ευχάριστη... Ο λόγος, φυσικά, για τα ουκ ολίγα και αυτή τη φορά ταξίδια στη χώρα των παιχνιδιών.

Ο αγαπητός σε όλους Ανδρέας Τσουρινάκης γίνεται ο οδηγός σας σε ένα ταξίδι στην περιπέτεια με τα παιχνίδια Zork Nemesis, Star Trek, Time Gate, Chronicles of the Sword, ενώ ο γνωστός τοις πάσι Vantor ταξιδεύει πίσω στο χρόνο και αναλαμβάνει να αναστήσει τη μεγάλη Ρωμαϊκή αυτοκρατορία με τη βοήθεια του δεύτερου μέρους του Caesar.

Ας μη σας καθυστερώ άλλο, όμως. Αλλωστε, τώρα πια ξέρετε... τα υπόλοιπα θα τα βρείτε στα ενδότερα του περιοδικού.
Καλό μήνα, λοιπόν!



Μιχ. Αταλιαδης



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελίκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Ευάγγελος Κράτσας, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Καρπούζης, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Κώστας Βασιλείου, Χριστίνα Δίγκα, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 28.700 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 13.200 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

GAME REVIEWS



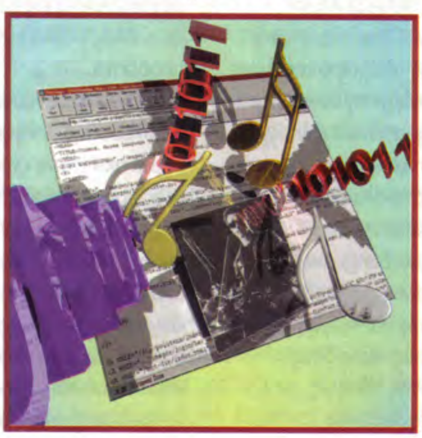
SPECIAL REVIEW



ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

HARDWARE ΤΕΣΤ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



PC NEA

Στον παράδεισο της ... Αγίας Αννας

Ο διαγωνισμός του προηγούμενου μήνα έχει σημειώσει μεγάλη επιτυχία. Το μεγάλο δώρο του διαγωνισμού είναι μία εβδομάδα δωρεάν διαμονής για τρία άτομα στο σύγχρονο συγκρότημα του CLUB AGIA ANNA.
Το CLUB AGIA ANNA (CAMPING-BUNGALOWS) βρίσκεται στην ομώνυμη ειδυλλιακή τοποθεσία της



Βόρειας Εύβοιας, γνωστή για την ακτή της με τα πεντακάθαρα αιγαιοπελαγίτικα νερά και την αμμουδερή παραλία με τα πολύχρωμα βότσαλα, σε ένα πευκόφυτο χώρο 27.000 τ.μ. Με τη δημιουργία μίας σημαντικής υποδομής στο χώρο της Αγίας Αννας, υπάρχει η δυνατότητα να εξυπηρετηθούν ταυτόχρονα 700 και πλέον άτομα σε καταλύματα όλων των κατηγοριών, από τα πανέμορφα bungalows και τους ξενώνες μέχρι τα τροχόσπιτα και τις σκηνές, για τους φίλους του είδους. Διαθέτοντας όλες τις εξυπηρετήσεις ενός σύγχρονου συγκροτήματος (self-service, εστιατόριο γαλλο-ιταλικής κουζίνας, mini-market, πλυντήρια, τουαλέτες, ντους, χώρους μπάρμπεκιου, παιδική χαρά, γυμναστήριο, γήπεδο μπάσκετ, εγκαταστάσεις για beach volley, παιδικά παιχνίδια, πισίνα ημι-ολυμπιακών διαστάσεων κ.ά.), αποτελεί την καλύτερη λύση για τον επισκέπτη ή τον παραθεριστή της περιοχής.
Επιπλέον, το bar και το dancing bar καλύπτουν κάθε ανάγκη του επισκέπτη για καφέ, παγωτό, ποτό και, φυσικά, χορό τις βραδινές ώρες. Στο dancing bar οργανώνονται ειδικές βραδιές με πολλές εκπλήξεις και απρόοπτα.
Εκτός του φαγητού και της διασκέδασης, υπάρχει κάτι σημαντικό για τα παιδιά, αφού τους παρέχονται ΔΩΡΕΑΝ μαθήματα εξοικείωσης με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές από ειδικό επιστήμονα, αλλά και παιδαγωγικά παιχνίδια και παιδικά πάρτι τα οποία επιμελείται ειδική παιδαγωγός. Το πρωτοποριακό πρόγραμμα εκμάθησης ηλεκτρονικών υπολογιστών, το οποίο ξεκίνησε να προσφέρεται στο Club Αγία Αννα (Camping-Bungalows) της Βόρειας Εύβοιας, φαίνεται να έχει μεγάλο ενδιαφέρον. Ειδικοί εκπαιδευτές αναλαμβάνουν την εκπαίδευση των παραθεριστών σε θέματα Πληροφορικής και τους φέρνουν σε επαφή με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, δίνοντάς τους έτσι ουσιαστικά ερεθίσματα να συνεχίσουν...
Συμπληρωματικά, η εκπαίδευση συνεχίζεται με μαθήματα κολύμβησης στην πισίνα των ημι-ολυμπιακών διαστάσεων του club, με μαθήματα ζωγραφικής και χειροτεχνίας, ενώ το όλο πρόγραμμα κλείνει με την οργάνωση αγώνων μπάσκετ, βόλεϊ, ποδηλασίας, πινγκ πονγκ και σκακιού.
Μετά από την εκπαίδευση διοργανώνονται αγώνες, αφού πρώτα οι παραθεριστές χωριστούν σε ομάδες. Η ανάδειξη των νικητριών ομάδων συνοδεύεται με έπαθλα, τα οποία απονέμονται σε ειδική τελετή, την οργάνωση της οποίας αναλαμβάνει το τμήμα δημοσίων σχέσεων του Club.
Συνολικά, πρόκειται για έναν ευχάριστο συνδυασμό άθλησης, εκπαίδευσης και διακοπών, που με τη μορφή αυτή δύσκολα συναντάται στα τουριστικά συγκροτήματα.

Είναι τελικά ο "Pentium Killer" το νέο chip της AMD;

Η AMD ανακοίνωσε τελικά την κυκλοφορία του νέου της επεξεργαστή, που φιλοδοξεί να βάλει την εταιρία δυναμικά στο παιχνίδι των chips πέμπτης γενιάς. Ο AMD5K86 είναι ήδη διαθέσιμος σε δύο εκδόσεις, για P75 και P90, ενώ μπορεί να αντικαταστήσει άμεσα, με πλήρη συμβατότητα, τα αντίστοιχα προϊόντα της Intel. Σε μερικές εβδομάδες αναμένεται να ακολουθήσει η έκδοση των 100 MHz, ενώ τα P120, P133, P150 και P166 chips θα είναι διαθέσιμα μέχρι το τέλος της χρονιάς, σύμφωνα πάντα με την εταιρία. Οι νέοι επεξεργαστές χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική RISC της AMD και, μολονότι φαίνεται πως δύσκολα θα βρουν τη θέση τους στην αγορά, μια και κυκλοφορούν σε συγκριτικά χαμηλές συχνότητες, ενώ η Cyrix έχει ήδη προηγηθεί,



διαθέτουν πιστοποιητικό συμβατότητας με τα Windows 95 από την ίδια τη Microsoft, καθώς και βεβαιώσεις για x86 compatibility από μία πληθώρα εργαστηρίων. Φέρονται ακόμα να συνεργάζονται άψογα με όλα τα μεγάλα ονόματα των Pentium BIOSes, χωρίς να υπάρχει ανάγκη νέων εκδόσεων και διορθώσεων. Η τιμή του AMD P75 είναι 75 δολάρια, ενώ ο αντίστοιχος επεξεργαστής της Intel στοιχίζει 103 δολάρια. Επίσης, ο P100 τιμάται περίπου 50 δολάρια λιγότερο από το ανταγωνιστικό προϊόν της Intel. Για περισσότερες πληροφορίες, συμβουλευτείτε το http://www.amd.com.

Το πρώτο ποντίκι ειδικά σχεδιασμένο για Windows 95

Η Logitech ανακοίνωσε το MouseMan 96, που είναι ειδικά σχεδιασμένο για τα Windows 95 και διαθέτει μάλιστα μεσαίο πλήκτρο, το οποίο επιτρέπει άμεση πρόσβαση στις οχτώ συχνότερα χρησιμοποιούμενες εντολές του δημοφιλούς λειτουργικού. μεσαίο πλήκτρο είναι πατημένο και είναι οι εξής: start, access menu bar, minimise, open/close window, vertical scroll, horizontal scroll, resize windows και swap application windows. Στη θέση των οχτώ αυτών εντολών μπορούν να τοποθετηθούν άλλες



Επιπλέον, το MouseMan 96 είναι συμβατό με την τεχνολογία Plug'n'Play και η σχεδίασή του είναι λειτουργική και άνετη. Η τιμή του θα κυμανθεί γύρω στις 40 λίρες. Οι οχτώ εντολές που κρύβονται πίσω από το μεσαίο "HyperJump" button ενεργοποιούνται μέσω ενός μικρού panel που εμφανίζεται γύρω από τον cursor όταν το λειτουργίες.

Σύμφωνα με την εταιρία, το πλήκτρο αυτό και οι άλλες προγραμματιζόμενες λειτουργίες του MouseMan 96 θα μειώσουν το "mouse travel", αποτέλεσμα των σημερινών μεγάλων οθονών και της ευρείας υιοθέτησης των Windows 95. Περισσότερα θα βρείτε στο www.logitech.com.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Ξεκινώντας από την τελευταία CeBIT, η Iomega και η SyQuest δείχνουν να ανταγωνίζονται στήθος με στήθος στα πλαίσια της αγοράς των backup drives. Το Jaz της Iomega στοιχίζει 400 λίρες, ενώ τα cartridges 3,5 ιντσών του 1 GB τιμώνται 90 λίρες το καθένα. Το Jaz έχει προδιαγραφές των 10 MB/sec transfer rate και μέσο χρόνο αναζήτησης 12 ms. Το ανταγωνιστικό SyJet της SyQuest δέχεται cartridges των 1,3 GB, με transfer rate του επιπέδου των 4 MB/sec και μέσο χρόνο αναζήτησης 11 ms, ενώ είναι φθηνότερο στην τιμή, η οποία ανέρχεται στις 350 λίρες για το drive και στις 60 λίρες για το cartridge των 1,3 GB.

Δύο νέα interactive magazines που κυκλοφορούν εξ ολοκλήρου σε CD-ROM εμφανίστηκαν στην αγορά. Το "Interactive Wave" έρχεται από τη Future Publishing, είναι τριμηνιαίο και περιέχει περισσότερες από τέσσερις ώρες multimedia άρθρων για οτιδήποτε, από την τεχνολογία μέχρι τη μουσική και την τέχνη. Το πρώτο τεύχος θα παρουσιάσει τον Terry Gilliam να αφηγείται σκηνές που κόπηκαν από τα φιλμ των Monty Python, θα περιέχει επίσης μία συνέντευξη με τον Peter Gabriel για τη δουλειά του με την ομάδα RealWorld και, βέβαια, πολλά software reviews.

Ένα καινούριο πακέτο λογισμικού ασχολείται επιτέλους με το τεράστιο – και άγνωστο ακόμα σε πολλούς – πρόβλημα των μεγάλων σκληρών δίσκων, στους οποίους μπορεί να υπάρχει απώλεια δεδομένων μέχρι και 40%, εξαιτίας του minimum μεγέθους των clusters που απαιτείται υποχρεωτικά για κάθε αρχείο του δίσκου και το οποίο, για παράδειγμα, σε partition του 1 GB είναι 32 KB, ακόμα και αν το αρχείο είναι χωρητικότητας μόνο 10 ή 100 bytes. Με το "PartitionMagic", η δημιουργία και η μεταβολή των partitions ενός σκληρού δίσκου καθίσταται πλέον παιχνιδάκι, ενώ ταυτόχρονα γίνεται optimization του μεγέθους των clusters, που φτάνουν έτσι στα πιο λογικά όρια των 2 ή των 4 KB.

Να λοιπόν που αξιωθήκαμε να δούμε και σύλληψη ...κατασκόπου chips! Πρόκειται για τον Guillermo Gaede, ο οποίος προσπάθησε να πουλήσει στην AMD κατασκευαστικές μεθόδους της Intel για τους 486 και τους Pentium. Ωστόσο, η AMD ανέφερε το περιστατικό στην Intel και αυτή με τη σειρά της ειδοποίησε το FBI, το οποίο συνέλαβε τον επίδοξο κατάσκοπο τεχνολογίας.

Μετά τη σύλληψή του, ο Gaede ισχυρίστηκε πως ήταν hi-tech βιομηχανικός κατάσκοπος και δούλευε, ούτε λίγο ούτε πολύ, για τις κυβερνήσεις των ΗΠΑ και της Κούβας, ενώ, σύμφωνα πάντα με τα λεγόμενά του, είχε κλέψει μυστικά τόσο από την Intel όσο και από την AMD (εργάστηκε και στις δύο) και σκόπευε να τα πουλήσει σε ξένες κυβερνήσεις, μεταξύ των οποίων ήταν η Κίνα, η Βόρεια Κορέα και το Ιράκ. Η ποινή που αντιμετωπίζει ο Gaede κυμαίνεται από 33 μήνες μέχρι 15 χρόνια κάθειρξης.

Νέα Joysticks από τη Microsoft

Δύο νέα προϊόντα της Microsoft σηματοδοτούν τη δυναμική είσοδο της εταιρίας στο χώρο των joysticks. Το πρώτο είναι ένα χειριστήριο που ενσωματώνει την τεχνολογία force feedback, με τη χρήση της οποίας το joystick δεν στέλνει απλώς σήματα στο PC αλλά ταυτόχρονα λαμβάνει από αυτό, ανταποκρινόμενο με κινήσεις που μεταβιβάζονται στον παίκτη. Για παράδειγμα, όταν σε ένα flight simulator το αεροπλάνο μας "πέσει" σε κενό αέρος, ο controller θα μας μεταβιβάσει το τράνταγμα του αεροπλάνου. Η Microsoft, ακολουθώντας τη γνωστή, προσφιλή της τακτική, αγόρασε μία εταιρία που ανέπτυσσε τη συγκεκριμένη τεχνολογία, με την επωνυμία EXOS Inc., η οποία σχεδίαζε συστήματα, από arcades μέχρι συστήματα home video.



Το δεύτερο προϊόν που ετοιμάζει η Microsoft είναι ένα joypad που ονομάζεται SideWinder GamePad και, από άποψη εργονομίας, χρωστά πολλά στον PlayStation controller. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο που θα διαθέτει είναι ο προγραμματισμός ακολουθιών κινήσεων, κάτι που θα το κάνει αφάνταστα χρήσιμο, για παράδειγμα, σε ένα beat'em up. To forcefeedback joystick αναμένεται περίπου σε ένα χρόνο, ενώ η κατασκευή του SideWinder GamePad πιστεύεται πως θα έχει ολοκληρωθεί μέχρι τα Χριστούγεννα.

Red Alert

Η Westwood Studios φαίνεται πως βρήκε τη χρυσή συνταγή με το "Dune 2". Τα επιτυχημένα συστατικά σηματοδότησαν τις μετέπειτα κυκλοφορίες των "Command and Conquer" και "Convert Operations". Τώρα, η εταιρία πρωτοτυπώντας κυκλοφορεί, όχι ένα sequel, αλλά ένα ...prequel του "Command and Conquer",

υπό την ονομασία "Red Alert". Εδώ, το παιχνίδι διαδραματίζεται πολλές δεκαετίες πριν από το original, σε μία εποχή παρόμοια με το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, ο οποίος έχει όμως αντικατασταθεί από μια σειρά μαχών ανάμεσα στους Συμμάχους και τους Σοβιετικούς. Η σεναριακή γραμμή αναφέρεται στις ρίζες του περιβόητου "Tiberium", για το οποίο γίνεται όλη η ιστορία στο "Command and Conquer", ενώ παρακολουθούμε τη γένεση των δύο ομάδων, της αδελφότητας των NOD και της Global Defence Initiative (GDI).
Δραστικές αλλαγές στο gameplay, πάντα σε σύγκριση με το "Command and Conquer", δεν αναμένονται. Το interface και ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται η δράση δεν πρόκειται να μεταβληθούν. Θα υπάρχουν όμως βελτιωμένες ρουτίνες τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και καινούρια στοιχεία στις μάχες, που θα περιλαμβάνουν σαμποτέρ, κλέφτες οχημάτων, υποβρύχια, βομβαρδιστικά, κατασκόπους και αρκετά ακόμα. Το παιχνίδι αναμένεται να είναι έτοιμο τον Οκτώβριο.

Ο ανταγωνισμός δεν μένει απαθής

Μπορεί η Microprose να έχει αρχίσει να εκνευρίζει τους "οπαδούς" του "Formula One Grand Prix" με τη συνεχιζόμενη καθυστέρηση στην κυκλοφορία του "Formula One Grand Prix 2", ωστόσο οι υποψήφιοι ανταγωνιστές της δεν μένουν με σταυρωμένα τα χέρια. Ετσι, η Psygnosis, η οποία εδώ και λίγο καιρό έχει αγοραστεί από τη Sony Interactive, ετοιμάζει την απάντησή της, η οποία - όπως συμβαίνει και με όλα τα άλλα παιχνίδια της "νέας" εταιρίας - θα κυκλοφορήσει πρώτα για το Playstation. Πρόκειται για το "Formula 1 World Championship Racin"g, το οποίο ήδη βρίσκεται στο τελικό στάδιο παραγωγής του. Εκτός από τα συνήθη σε αυτά τα παιχνίδια χαρακτηριστικά, περιέχει και κάποια ειδικά στοιχεία. Το πρώτο από αυτά είναι η επίσημη άδεια από την παγκόσμια ομοσπονδία για τη χρησιμοποίηση των πραγματικών ονομάτων των ομάδων και των αγωνιζομένων. Στον τομέα των γραφικών το αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικό, αλλά το πιο εντυπωσιακό από όλα είναι ότι το παιχνίδι καταφέρνει να φτάνει τα 30 frames per second στη μέγιστη ανάλυση γραφικών, κάτι που δύσκολα θα μπορέσει να πετύχει το "Formula One Grand Prix 2", ακόμα και στον πιο γρήγορο σύγχρονο υπολογιστή. Ο ήχος είναι επίσης σε πολύ υψηλά επίπεδα. Γίνεται on-line περιγραφή της κούρσας από τον Murray Walker, ενώ ταυτόχρονα υπάρχει και rock soundtrack ως backround μουσική. Τα ηχητικά effects είναι πολύ ρεαλιστικά, μια και προέρχονται από ειδική DAT κασέτα, η οποία ηχογραφήθηκε ζωντανά από

PC NEA

συσκευή που βρισκόταν πάνω στη φόρμα κάποιου οδηγού κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, ενώ θα έχει ποιότητα dolby surround.
Η Microprose μέχρι στιγμής δεν θα πρέπει να ανησυχεί, καθώς η έκδοση για Playstation θα κυκλοφορήσει τον Ιούλιο, ενώ δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα αντίστοιχη ημερομηνία κυκλοφορίας για τα PCs. Ωστόσο, σύμφωνα με πληροφορίες, κάτι τέτοιο θα γίνει σίγουρα πριν από το τέλος του χρόνου, αλλά επίσης, πάντα βάσει πληροφοριών, θα απαιτεί την ύπαρξη κάποιας 3D κάρτας γραφικών.

Η NASA χρησιμοποιεί... ThrustMaster!

Πώς θα σας φαινόταν άραγε να πληρώσετε 5.000 δολάρια για ένα... joystick; Για τη NASA δεν αποκλείεται να ήταν πάντως και τιμή ευκαιρίας, μια και το



επιλεγόμενο joystick θα έπρεπε να πληροί τις προδιαγραφές που θα επέτρεπαν να χρησιμοποιηθεί σε space shuttle simulations. Τελικά, τις καρδιές των υπευθύνων της NASA κατέκτησε η ThrustMaster, η οποία υπέγραψε τα συμβόλαια για την παροχή controllers υψηλής ποιότητας και αντοχής στη μεγαλύτερη διαστημική εταιρία του πλανήτη. Το ThrustMaster RHC (Rotational Hand Controller) θα συνδέεται με σταθμούς Unix και PC laptops, για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους αστροναύτες στην πρακτική άσκηση τεχνικών περιστροφής και προσγείωσης, προτού αυτοί μπουν στη δοκιμασία του πραγματικού διαστημόπλοιου.
Οσοι από εσάς ζηλεύετε τη NASA, αλλά δεν είστε και διατεθειμένοι να πληρώσετε 5.000 δολάρια για ένα τέτοιο joystick, να γνωρίζετε ότι η ThrustMaster προτίθεται να κυκλοφορήσει στην αγορά μία "light" έκδοση, με λιανική τιμή περίπου 30 δολαρίων.

EURO '96

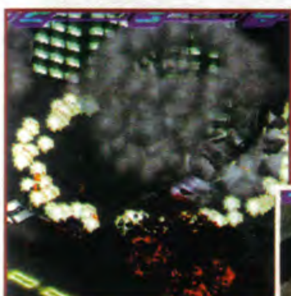
Αυτές τις μέρες διεξάγεται στην Αγγλία το Euro '96, χωρίς δυστυχώς τη συμμετοχή της εθνικής μας ομάδας ποδοσφαίρου (ας είναι καλά ο κύριος Πολυχρονίου και οι επιλογές του). Αν λοιπόν το θέαμα που βλέπετε σας συναρπάζει, τώρα μπορείτε να συμμετάσχετε και εσείς - κατά κάποιον τρόπο ενεργά - σε αυτό το πρωτάθλημα, μέσω του παιχνιδιού "Euro '96". Πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι ποδοσφαίρου στο PC, το οποίο όμως στην πραγματικότητα είναι το πρόσφατα κυκλοφορηθέν "Actua Soccer", στο οποίο έχουν προστεθεί οι εθνικές ομάδες των χωρών που λαμβάνουν μέρος.
Τα γραφικά, ο ήχος και το gameplay του παιχνιδιού είναι λίγο έως πολύ γνωστά, μια και δεν έχουν αλλάξει καθόλου, ενώ οι αλλαγές εντοπίζονται σε επιμέρους προσθήκες που υπάρχουν. Μπορούμε να συμμετάσχουμε σε οποιονδήποτε αγώνα θα διεξαχθεί, καθώς φυσικά και να επιλέξουμε οποιαδήποτε από τις εθνικές ομάδες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούμε να ακούσουμε την περιγραφή του αγώνα από τον Barry Davies, να δούμε πλήρη στατιστικά στοιχεία, να αλλάξουμε τους παίκτες και τη στρατηγική της ομάδας μας (υπάρχουν όλοι οι παίκτες, όπως αυτοί έχουν επιλεγεί από τους ομοσπονδιακούς τους προπονητές) και πολλά άλλα. Επίσης, έχει βελτιωθεί η τεχνική που χρησιμοποιεί η εταιρία, με τίτλο motion captured, αλλά το πιο σημαντικό είναι ότι πρόκειται ουσιαστικά για το πρώτο παιχνίδι που υποστηρίζει τη σύνδεση πολλών παικτών, μέσω της αγγλικής εταιρίας Wireplay. Για όσους δεν θυμούνται (είχαμε αναφερθεί ξανά στο παρελθόν), η Wireplay είναι μία νέα εταιρία που ανήκει στην British Telecom και η οποία θα αποτελεί το κέντρο σύνδεσης πολλών παικτών που θα παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Για παράδειγμα, θα μπορούν μέχρι και 22 παίκτες να παίξουν ταυτόχρονα ένα παιχνίδι του "Euro '96". Αυτά φυσικά αφορούν κυρίως στους Βρετανούς παίκτες. Ωστόσο, εάν θέλετε να δείτε και εσείς τη λειτουργία αυτή, θα μπορέσετε να τη γνωρίσετε σε λίγο καιρό, καθώς θα κυκλοφορήσει το "Euro '96" από την Gremlin.

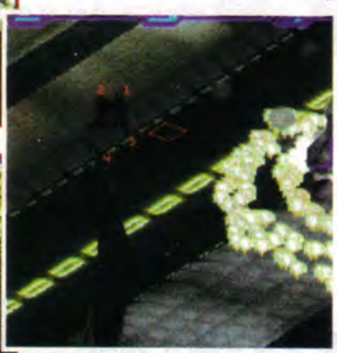
Πότε επιτέλους θα έρθει;

Μπορεί στο παρελθόν μερικά παιχνίδια να καθυστέρησαν υπερβολικά - χαρακτηριστικά αναφέρουμε το "Strike Commander" και το "11th Hour" - ωστόσο και το "Formula One Grand Prix 2", το οποίο αναφέραμε και πριν, αρχίζει να πλησιάζει τα ρεκόρ τους. Η αρχική πρόβλεψη ήταν ότι θα κυκλοφορούσε το Σεπτέμβριο ή τον Οκτώβριο του 1995. Ωστόσο, έχουμε φτάσει ήδη στον Ιούνιο του 1996 και ακόμα δεν το έχουμε δει. Το περίεργο είναι μάλιστα ότι σε πολλά ξένα έντυπα του χώρου δημοσιεύτηκαν στις αρχές του έτους κάποια πρώτα reviews (από την beta version), αλλά και αυτοί στη συνέχεια είδαν με απορία ότι το παιχνίδι ακόμα και σήμερα δεν έχει κυκλοφορήσει.
Η πραγματικότητα είναι ότι ο Geoff είναι τελειομανής και ήθελε να κάνει μερικές ακόμα βελτιώσεις στο παιχνίδι προτού κυκλοφορήσει στην αγορά. Ετσι, ήθελε να προσθέσει δυνατότητες, όπως πλήρη

διάλυση του αυτοκινήτου, εμφάνιση καπνού μετά από βλάβη στη μηχανή ή από σπινιάρισμα, παρουσία άμμου στις επικίνδυνες στροφές (όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα), πλήρη συμβατότητα με τα Windows 95 και πολλά άλλα. Εάν λοιπόν προστεθούν όλα αυτά στο παιχνίδι, είναι βέβαιο ότι θα το κάνουν πολύ εντυπωσιακό. Θα πρέπει όμως κάποια στιγμή να κατανοήσουν στη Microprose ότι οι βελτιώσεις που προσθέτουν είναι αρκετές και να κυκλοφορήσουν επιτέλους το παιχνίδι. Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε από την Plotline, την αποκλειστική αντιπρόσωπο της Microprose στην Ελλάδα, το παιχνίδι αναμένεται να έχει κυκλοφορήσει μέχρι τον Ιούλιο, ενώ ταυτόχρονα έχουμε την υπόσχεση ότι θα μπορέσουμε να προμηθευτούμε κάποιο demo του παιχνιδιού προτού ακόμα αυτό κυκλοφορήσει.

Καταζητείται το... Syndicate Wars







Η Electronic Arts δεν φημίζεται ιδιαίτερα για την τήρηση των προθεσμιών που θέτει για τις νέες κυκλοφορίες της, αφού έχει καθυστερήσει ουκ ολίγες παραγωγές της που αναμένονται με ανυπομονησία. Ανάμεσα σε αυτές είναι και η συνέχεια του θρυλικού "Syndicate", το "Syndicate Wars", η κυκλοφορία του οποίου έχει πλέον μετατεθεί για το Σεπτέμβριο του 1996. Τα νέα από το σχεδιασμό του παιχνιδιού είναι πως η δράση θα παρακολουθείται στο εξής από floating cameras, οι οποίες θα κινούνται σε real time, αυξάνοντας κατακόρυφα το ρεαλισμό του παιχνιδιού. Το "Syndicate Wars", που αναμένεται να επαναπροσδιορίσει την έννοια των point'n' click shoot'em up, θα διαθέτει επίσης σημαντικά βελτιωμένο gameplay, με νέα όπλα, όπως grenades και bazookas, αλλαγές στον τρόπο ελέγχου της ομάδας και πρόσθετα στοιχεία στις πόλεις.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η έκδοση του Road Rash για PC έχει αναγγελθεί για τον Αύγουστο από την Electronic Arts και μάλλον θα βρίσκεται πλησιέστερα προς την έκδοση για 3DO. Οι οπαδοί του σκληρού ροκ θα χαρούν ιδιαίτερα, καθώς το soundtrack θα περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, κομμάτια των Soundgarden και των Therapy?. Η graphics engine φαίνεται – από τις προεκδόσεις – να είναι απίστευτα γρήγορη και λεπτομερής, γεγονός που δεν μας εκπλήσσει, ιδιαίτερα αν σκεφτούμε πως υπεύθυνη για το σχεδιασμό του παιχνιδιού είναι η Papyrus, η οποία μας έδωσε το περίφημο "Indycar".

Η Rowan Software έχει μία ενδιαφέρουσα και άκρως σεβαστή προϊστορία στο χώρο των air combat flight simulators, έχοντας στο ενεργητικό της τα "Dawn Patrol" και "Air Power". Για τη νέα κυκλοφορία της, με τίτλο "Flying Corps", που έχει ανακοινωθεί για τον Οκτώβριο, χρησιμοποίησε μία εντελώς καινούρια μηχανή γραφικών. Το "Flying Corps" τοποθετείται σεναριακά στη διάρκεια του Α' Παγκόσμιου Πολέμου και περιλαμβάνει τέσσερις campaigns, σε δύο από τις οποίες είστε Γερμανός, σε μία Βρετανός και σε μία Αμερικανός. Καθώς οι μάχες γίνονται κατά κύριο λόγο σε χαμηλά ύψη, έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στο terrain rendering. Το αποτέλεσμα αναμένεται να είναι τουλάχιστο εντυπωσιακό.

Το "Computer Gaming World" ανακοίνωσε τα Premier Awards του για τα παιχνίδια του 1996. Παιχνίδι της χρονιάς ανακηρύχθηκε το "Gabriel Knight 2: The Beast Within" της Sierra On-Line, ενώ στις επιμέρους κατηγορίες είχαμε τα εξής αποτελέσματα: Καλύτερο wargame ανακηρύχθηκε το "Steel Panthers" της SSI, στα adventures πρώτευσε το "I Have No Mouth And I Must Scream" της Cyberdreams, στα RPGs κορυφαίο αναδείχθηκε το "Anvil of Dawn" της New World Computing, στα action games κυριάρχησε το "Crusader: No Remorse" της Origin, στα sports κατέκτησε την πρωτιά το "NBA Live" της EA Sports, στα simulations δημοφιλέστερο ήταν το "EF2000" της Ocean, στα space simulations ψηφίστηκε το "MechWarrior 2" της Activision, ενώ στα strategy είχαμε ισοπαλία ανάμεσα στο "Command and Conquer" της Westwood και το "Heroes of Might and Magic" της New World Computing. Οι αναγνώστες του περιοδικού ψήφισαν για παιχνίδι της χρονιάς το "Warcraft II" της Blizzard.

Μία πολύ ενδιαφέρουσα συλλογή με τίτλο "SimCity 2000 Special Edition" κυκλοφόρησε πρόσφατα, η οποία περιλαμβάνει, εκτός από το αυθεντικό παιχνίδι, το "SimCity 2000 Urban Renewal Kit", το "SimCity 2000 Scenarios Volume I: Great Disasters" και πολλά καινούρια στοιχεία, όπως εκατό νέα γραφικά κτιρίων που επιτρέπουν στους υποψήφιους δημάρχους να προγραμματίσουν τη λειτουργία της μητρόπολής τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Επίσης, ο Will Wright, ο σχεδιαστής της σειράς SimCity, δίνει μία αποκλειστική video συνέντευξη για την ιστορία και το μέλλον της οικογένειας των "Sim" παιχνιδιών.

US Robotics Sportster Vi 14.4

Ιδανικός σύμμαχος για Internet και SOHO

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Οι αυξημένες απαιτήσεις του Internet, καθώς και η νέα "μόδα" του SOHO (Small Office Home Office), μας οδηγούν σε συσκευές όπως αυτή της US Robotics με το όνομα Sportster Vi 14.4 Fax/Modem. Η συσκευή της US Robotics ενσωματώνει όλες εκείνες τις λειτουργίες των συσκευών που συναντάμε σε επαγγελματικά γραφεία, δηλαδή λειτουργίες modem, fax και voice mail.

Το Sportster Vi, σε λειτουργία modem, υποστηρίζει όλα τα πρότυπα κωδικοποίησης και τα πρωτόκολλα, αφού η US Robotics είναι μία από τις εταιρίες που δημιουργούν τα standards. Χρησιμοποιεί V.42/MNP 2-4 έλεγχο λαθών και V.42 bis/MNP 5 συμπίεση δεδομένων, που βασίζονται στο hardware της συσκευής. Η ταχύτητα μετάδοσης των 14.400 bps, με throughput 57.600 bps, καθιστά το modem αυτό ικανό να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του Μεγάλου Δικτύου.



Επίσης, το Sportster Vi υποστηρίζει τα standards V.32 bis, V.32, V.22 bis, Bell 212A/V.22, V.23, V.25 και Bell 103/V.21. Η ποιότητα κατασκευής της συσκευής είναι εξασφαλισμένη, από τη στιγμή που φέρει το σήμα της US Robotics, μίας εταιρίας που κατασκευάζει modems από το 1976 και μεταξύ των πελατών της συμπεριλαμβάνονται η General Electric και η CompuServe.

Σε ό,τι αφορά τις λειτουργίες αποστολής και λήψης fax, το Sportster Vi μπορεί να χρησιμοποιηθεί με Class 1 fax software για την ανταλλαγή fax με Grup III συσκευές fax. Η ταχύτητα μετάδοσης φτάνει τα 14.400 bps, ενώ υποστηρίζονται οι V.17 14.400 bps, V.29 9.600 bps και V.27 ter 4.800 bps Grup III συσκευές fax και fax/modems.

Η τρίτη κατηγορία λειτουργιών του Sportster Vi σχετίζεται με τη δυνατότητα λειτουργίας της συσκευής ως τηλεφωνητή. Με τη συσκευή της US Robotics, ο χρήστης μπορεί να στείλει και να ηχογραφήσει φωνητικά μηνύματα, όπως γίνεται σε έναν κοινό τηλεφωνητή. Επίσης, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ακούσει τα μηνύματα που έχει λάβει, ακόμα και αν δεν βρίσκεται μπροστά στην οθόνη του. Το modem θα ανιχνεύσει αυτόματα, αν η εισερχόμενη κλήση "περιέχει" fax, φωνή ή δεδομένα, ενώ παρέχει υπηρεσίες fax-on-demand.

Το Sportster Vi διαθέτει όλα τα απαραίτητα ενδεικτικά leds στο μπροστινό μέρος (AA, CD, RD, SD, TR, CS, ARQ/FAX, OH), ενώ έχει επίσης πλήκτρα on/off και έντασης ήχου, ενσωματωμένο μικρόφωνο, RS-232 είσοδο, line και phone jacks, έξοδο για ηχεία (mono), είσοδο ρεύματος και stand για κάθετη τοποθέτηση. Επίσης, η συσκευή είναι συμβατή με όλα τα "διάσημα" προγράμματα αποστολής/λήψης fax και επικοινωνιών, υποστηρίζει το AT σύνολο εντολών και ακολουθεί τα standards FCC class B, IC, UL, CSA και CE.

Το πακέτο, εκτός από τη συσκευή, περιλαμβάνει manual, σειριακό και τηλεφωνικό καλώδιο, μετασχηματιστή, καθώς και το QuickLink, ένα σύνολο προγραμμάτων που αξιοποιούν κάθε δυνατότητα της συσκευής (voice, data, fax) στο περιβάλλον των Windows. Στα γενικά χαρακτηριστικά του QuickLink πρέπει να αναφέρουμε το γραφικό περιβάλλον (pull-down menus, dialog boxes και άλλα), button bar (άμεση πρόσβαση), context sensitive help και υποστήριξη COM1-COM7 και IRQ2-IRQ7.

Οι δυνατότητες αποστολής/λήψης fax του προγράμματος είναι ανάλογες αυτών που συναντάμε σε όλα τα αντίστοιχα προγράμματα (cover page, QuickFax κ.λπ.). Εντυπωσιακές είναι και οι δυνατότητες επικοινωνίας (δεδομένα) και τηλεφωνητή. Σίγουρα, ο συνδυασμός της πολύ καλής συσκευής της US Robotics με το πλήρες software συνιστά έναν από τους καλύτερους συμμάχους έναντι των προκλήσεων του Internet και του SOHO.

ΕΤΑΙΡΙΑ

US Robotics

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, Windows 3.1 ή μεταγενέστερα, 4 MB RAM, VGA κάρτα ήχου

ΔΙΑΘΕΣΗ

InfoQuest

ΤΙΜΗ

42.000 δρχ.

Space: a Visual History

Η ιστορία του διαστήματος

του Ιορδάνη Ασλανίδη

Η κατάκτηση του διαστήματος, από τα πρώτα της βήματα μέχρι τις μέρες μας, είναι το θέμα αυτού του νέου, πολύ ενδιαφέροντος τίτλου της Sumeria. Το CD-ROM περιέχει videos και ντοκουμέντα από τα αρχεία της NASA και παρουσιάζει όλες τις πλευρές της ιστορίας των αμερικανικών διαστημικών αποστολών.

Τη δεκαετία του 1950 άρχισαν για πρώτη φορά να υλοποιούνται οι προσπάθειες του ανθρώπου να ξεφύγει από την αγκαλιά της γενέτειρας Γης και να κάνει το παρθενικό του ταξίδι στο αχανές διάστημα που την περιβάλλει. Το θεωρητικό υπόβαθρο είχε ήδη αναπτυχθεί, αλλά οι προσπάθειες που ακολούθησαν δεν ήταν όλες επιτυχημένες. Ρώσοι και Αμερικανοί δάμασαν την απαιτούμενη τεχνολογία και ξεχύθηκαν σε ένα σκληρό ανταγωνισμό μέσα στο περιβάλλον του ψυχρού πολέμου.

Το "Space: a Visual History of Manned Spaceflight", όπως είναι ο πλήρης τίτλος της παραγωγής, πραγματεύεται τα διαστημικά επιστημονικά πειράματα, τη ζωή σε μηδενική βαρύτητα, τις ιστορίες των αποστολών, την ανάπτυξη των δορυφόρων και τους μελλοντικούς διαστημικούς σταθμούς. Περιλαμβάνει πρωτότυπο κείμενο του συγγραφέα Anthony R. Curtis και μιάμιση ώρα αυθεντικών videos αρχείου.

Ολες οι λειτουργίες του CD είναι προσπελάσιμες από την αρχική του οθόνη. Στο κάτω μέρος της βρίσκονται πέντε μεγάλα πλήκτρα με τους τίτλους: Missions, Science, Index, Time Line και Play All. Στο πλήκτρο Missions υπάρχουν οι αποστολές Mercury (Ερμής), Gemini, Apollo και Shuttles, που αναφέρονται στα αντίστοιχα διαστημικά λεωφορεία. Στο Science βρίσκονται έξι θέματα, τα οποία αφορούν στις διαστημικές στολές, στο πρόγραμμα κατασκευής του αμερικανικού διαστημικού σταθμού Freedom, στους περιπάτους των αστροναυτών στο διάστημα, στα διαστημικά επιστημονικά πειράματα, στην ανάπτυξη των δορυφόρων και στη ζωή στο διάστημα. Το Index είναι ένα ευρετήριο και διαιρείται σε πέντε υποκατηγορίες. Στο Time Line υπάρχει μία γραμμική, γραφική απεικόνιση των κυριότερων σταθμών των αμερικανικών διαστημικών πτήσεων και στο Play All συναντάμε τη δυνατότητα που μας παρέχει το πρόγραμμα να απολαύσουμε συνεχόμενα και τα 39 φιλμάκια του CD-ROM. Στο επάνω μέρος της αρχικής οθόνης εμφανίζεται ένα menu που καλύπτει όλα τα θέματα, καθώς και το Text Search που είναι ένα ευρετήριο λέξεων.



Το αδύνατο σημείο του "Space: a Visual History" είναι ο χειρισμός του. Πουθενά δεν υπάρχουν μπάρες για το scrolling των κειμένων του και όλες οι μετακινήσεις γίνονται μέσω ενός δύσχρηστου panel με τέσσερα βέλη, το οποίο βρίσκεται πάντα τοποθετημένο στο δεξί κάτω άκρο της οθόνης. Στο ευρετήριο, επίσης, μπορούμε να εισαγάγουμε μία λέξη για την οποία θέλουμε πληροφορίες και να πάρουμε μία λίστα με τα σχετικά θέματα. Αν αποφασίσουμε να μεταφερθούμε σε κάποιο από αυτά, πρέπει να επιλέξουμε Browse, αλλά τότε είμαστε υποχρεωμένοι να τα παρακολουθήσουμε όλα με τη σειρά μέχρι να φτάσουμε στο επιθυμητό!

Το υλικό που είχε στα χέρια της η κατασκευάστρια Sumeria είναι εντυπωσιακό και συχνά θα νιώσετε συνεπαρμένοι, παρακολουθώντας τις πρώτες εκτοξεύσεις και τη ζωή των αστροναυτών μέσα στα σκάφη ή ακούγοντας τις φωνές τους κατά τη διάρκεια των προσεδαφίσεών τους στη Σελήνη. Τα στοιχεία που περιέχονται στα κείμενα είναι πλούσια και λεπτομερή και αποτελούν πολύτιμη πηγή γνώσεων της ανθρώπινης διαστημικής εποποιίας. Αν το interface ήταν περισσότερο προσεγμένο και φιλικό, τότε αναμφισβήτητα θα μιλούσαμε για έναν τίτλο-κόσμημα για κάθε συλλογή. Το CD-ROM τρέχει και σε Macintosh.

ΕΤΑΙΡΙΑ

Sumeria

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486/25 MHz, 8 MB RAM, DOS 5.0, Windows 3.1, SVGA 640x480x256, CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΤΙΜΗ

13.500 δρχ.

Anne Hooper's Ultimate Sex Guide

Ενας ηλεκτρονικός οδηγός για το sex

Του Βαγγέλη Κράτσα

Το CD της παρουσίασής μας είναι βασισμένο στο ομώνυμο best seller της Anne Hooper, ειδικευμένης συμβούλου ζευγαριών και sex therapist. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με το ότι την υλοποίηση του όλου εγχειρήματος ανέλαβε η περίφημη Dorling Kindersley Multimedia, παραπέμπει σε ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον αποτέλεσμα.

Ο Ultimate Sex Guide, χωρίς να είναι η πρώτη παραγωγή στο χώρο των πολυμέσων με αντικείμενο το καυτό και πάντα επίκαιρο θέμα των σεξουαλικών σχέσεων, συνιστά μία από τις λίγες - αν όχι τη μοναδική - παραγωγή που καταφέρνει να προσεγγίσει με ισορροπημένο τρόπο το σεξ. Επιτυγχάνει να προβάλλει το πραγματικό του πρόσωπο, αυτό της φυσιολογικής ανθρώπινης λειτουργίας, χωρίς πουριτανισμούς, αποφεύγοντας παράλληλα ακραίες σκηνές που μοιραία θα το κατέτασσαν στην κατηγορία του "πορνογραφικού".

Η κεντρική οθόνη του Ultimate Sex Guide περιλαμβάνει τέσσερις κεντρικές επιλογές, τις Questionnaires, Programs, Case Files και Sexopedia. Στην Questionnaires θα βρείτε ερωτηματολόγια που δοκιμάζουν τις γνώσεις αλλά και τις προκαταλήψεις σας γύρω από το σεξ, τα οποία, αφού συμπληρώσετε, θα σας οδηγήσουν στην καταγραφή της προσωπικής σας σεξουαλικής εικόνας.

Η επιλογή Programs αναφέρεται στη φυσική, την πνευματική και την αισθητική μεθοδολογία που χρειάζεται να αναπτύξετε, προκειμένου να ενισχύσετε όσο το δυνατόν περισσότερο την ερωτική αρμονία με τον/την σύντροφό σας.

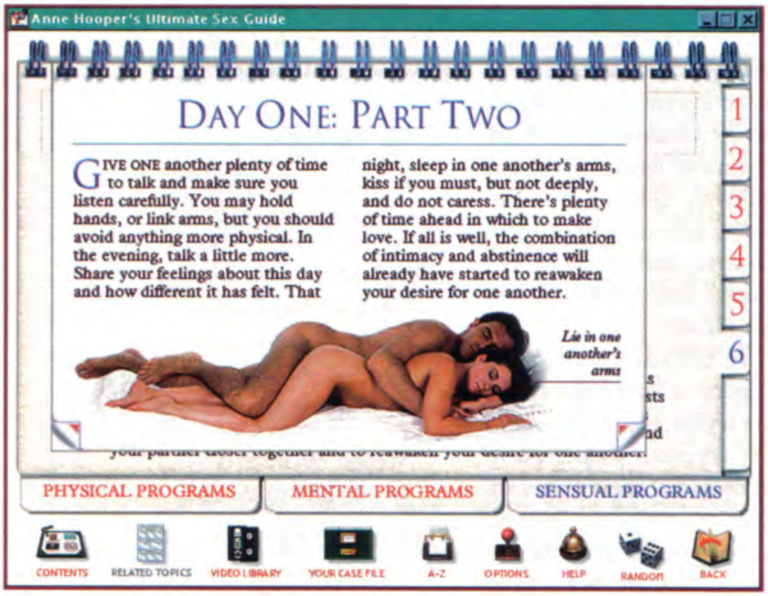
Τα δε Case Files διεισδύουν σε ενδιαφέρουσες σεξουαλικές υποθέσεις και προβλήματα, από αυτά που η Anne Hooper συνάντησε πολλές φορές στην επαγγελματική της σταδιοδρομία, προτείνοντας αντίστοιχες λύσεις.

Τέλος, η Sexopedia ασχολείται με τη σεξουαλική επιμόρφωση σε θέματα όπως "Τα Βασικά του Σεξ", "Σεξουαλική Εκφραση" και "Προχωρημένο Σεξ", με αρκετές βέβαια υποενότητες.

Ο τρόπος παρουσίασης των θεμάτων είναι ποικίλος, όπως άλλωστε μας έχει συνηθίσει η Dorling Kindersley στις παραγωγές της, και περιλαμβάνει αφηγήσεις, animations, κείμενα, φωτογραφίες και video. Συγκεκριμένα, υπάρχουν περισσότερα από 90 video clips και 300 φωτογραφίες, 30 animations, μία ώρα μουσικής και αφήγησης και 70.000 λέξεις γραπτού κειμένου. Η ποιότητα του multimedia υλικού είναι άριστη, ενώ οι πληροφορίες δίνονται με τρόπο που αφ' ενός δεν θα προσβάλλει κανέναν και αφ' ετέρου δεν πρόκειται να δώσει την αίσθηση ακαδημαϊκής διάλεξης. Τονίζουμε το τελευταίο για το λόγο ότι είναι σημαντικό σε CDs που διαπραγματεύονται θέματα για τα οποία απαιτείται ευαισθησία να ακολουθείται η "μέση οδός".

Ο Ultimate Sex Guide έχει πολλούς πιθανούς αποδέκτες: όλους όσοι θέλουν να διευρύνουν τις γνώσεις τους γύρω από τις ερωτικές σχέσεις, να εμπλουτίσουν τη σεξουαλική τους ζωή και, τέλος, να βελτιώσουν την απόδοσή τους στον έρωτα, ώστε να μπορούν να δίνουν αλλά και να παίρνουν τη μέγιστη δυνατή ικανοποίηση και ηδονή.

Το απλό και λειτουργικό point-and-click interface του οδηγού σίγουρα θα σας βοηθήσει να απολαύσετε χωρίς κανένα πρόβλημα το περιεχόμενό του.



ΕΤΑΙΡΙΑ

Dorling Kindersley

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386DX/33, 4MB RAM, CD-ROM drive, SVGA 640x480x256, Windows 3.1 και άνω

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ

16.500 δρχ.

PLATO PC

Συστήματα Υψηλών Προδιαγραφών

READY Microsoft Windows'95



intel inside pentium

VERTOS

DIAMOND MULTIMEDIA

Supra Corporation

Η σειρά υπολογιστών PLATO προκύπτει από την σύνθεση υλικών των πιό αξιόπιστων εταιριών όπως INTEL, DIAMOND, SEAGATE κ.λ.π. και έχει σχεδιαστεί με σκοπό να προσφέρει κορυφαία ποιότητα και απόλυτη αξιοπιστία. Οι δυνατότητες του PLATO PC (Pentium Processor, Plug & Play, WINDOWS 95) καλύπτουν απόλυτα τις ανάγκες ενός απλού χρήστη μέχρι αυτές ενός απαιτητικού επαγγελματία. Ο ποιοτικός έλεγχος της γραμμής παραγωγής και τα συνεχή burn-in tests είναι σίγουρο ότι διασφαλίζουν στο έπακρο τις υψηλές επιδόσεις που όλοι αναζητούν. Το PLATO PC κατακτά όμως και την κορυφαία θέση στην σχέση τιμής-απόδοσης. Δείτε τώρα στους αντιπροσώπους μας ένα PLATO PC και αποκτήστε την σιγουριά και την αξιοπιστία που σας παρέχει το ΕΠΩΝΥΜΟ PC της κορυφαίας ελληνικής εταιρίας ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ.

SOHO SERIES

Το PC με τις MULTIMEDIA δυνατότητες προσφέρει εκπαίδευση και διασκέδαση στο σπίτι ή στο γραφείο

SH-75, SH-100, SH-120, SH-133

*@**Motherboard Intel Atlantis,**Socket-7 Pentium επεκτάσιμη στα 200MHz. Flash BIOS. 4 x IDE (mode 4) on board controller, 2 serial (16c550), 1 Parallel, 4x PCI slots @256KB Cache pipeline @8MB RAM επεκτάσιμη στα 128 MB @**SVGA ATI Mach 64** 1MB DRAM επεκτάσιμη στα 2MB DRAM (μέγιστη ανάλυση 1280 x 1024, 16million colors στα 640 x 480, max refresh 100Hz, VESA DDC, DPMS.) @Κάρτα ήχου Crystal 3D, P'n'P, 16bit, Midi MPU 401 Compatible, αναβαθμιζόμενη σε WAVE TABLE, 1Game Port @HDD 1280 MB Fast ATA 2 @FDD 1.44 @CD ROM IDE ATAPI 4x @**Mini Tower** CE approved Power Supply 200 W, TUV, GS, UL @Mouse 3 πλήκτρων 400 dpi @Πληκτρολόγιο 104 keys Win95 extras @Mouse Pad @Installation Manual. @Windows 95 @3 χρόνια εγγύηση*.*

BUSINESS SERIES

Ο πιό αποδοτικός συνεργάτης σας στις επαγγελματικές σας δραστηριότητες

BP-100,BP-120,BP-133, BP-150, BP-166

*@**Motherboard Intel ENDEAVOUR,** Socket-7 Pentium επεκτάσιμη στα 200MHz. Flash BIOS. 4 x IDE (mode 4) on board controller, 2 serial (16c550), 1 Parallel, 4xPCI slots.@256KB Cache pipeline @16MB RAM επεκτάσιμη στα 128MB @**SVGA DIAMOND STEALTH 64 VIDEO 2001 PCI** 2MB EDO DRAM ** (μέγιστη ανάλυση 1280 x 1024 x 256 col, 16milion colors στα 800 x 600, max refresh 120Hz, VESA DDC.) @HDD 2GB Fast ATA 2 @FDD 1.44 @CD ROM IDE ATAPI 6x @**Midi Tower** CE approved Power Supply 200 W, TUV, GS, UL @Mouse 3 πλήκτρων 400 dpi @Πληκτρολόγιο 104 keys Win95 extras @Mouse Pad @Installation Manual @Windows 95 @3 χρόνια εγγύηση*.*

**OPTIONAL STEALTH 64 VIDEO 3000 SERIES VRAM 2MB

INTERNET READY

Ο πιό εύκολος τρόπος για άμεση λύση στο Internet

IN-75, IN-100, IN-120, IN-133

*@**Motherboard Intel Atlantis,**Socket-7 Pentium επεκτάσιμη στα 200MHz. Flash BIOS. 4 x IDE (mode 4) on board controller, 2 serial (16c550), 1 Parallel, 4xPCI slots @256KB Cache pipeline @8MB RAM επεκτάσιμη στα 128 MB @**SVGA ATI Mach 64** 1MB DRAM επεκτάσιμη στα 2MB DRAM (μέγιστη ανάλυση 1280 x 1024, 16milion colors στα 640 x 480, max refresh 100Hz, VESA DDC, DPMS.) @**Κάρτα ήχου Crystal 3D**, P'n'P, 16bit, Midi MPU 401 Compatible, αναβαθμιζόμενη σε WAVE TABLE, 1Game Port @HDD 1280 MB Fast ATA 2 @FDD 1.44 @CD ROM IDE ATAPI 4x @**Mini Tower** CE approved Power Supply 200 W, TUV, GS, UL @Mouse 3 πλήκτρων 400 dp i@Πληκτρολόγιο 104 keys Win95 extras @Mouse Pad @Installation Manual @Windows 95 @MODEM FAX SUPRA P'n'P 28.800 v34 @Netscape Navigator 2.0 @3 χρόνια εγγύηση*.*

Απευθυνθείτε στους εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους του PLATO PC

300 ΩΡΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΣΤΟ INTERNET (για ένα μήνα)

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε

**Ο δεύτερος και τρίτος χρόνος καλύπτει μόνο το κόστος των ανταλλακτικών της κεντρικής μονάδας*

ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. http://www.pouliadis.gr
ΑΘΗΝΑ: Αριστοτέλους 3 & Λ. Συγγρού 150 - Τηλ.:9242 072 - Fax:9241 066
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Νικηφόρου Ουρανού 3 - Τηλ.:554 636 - Fax:554 363

America's Greatest State & National Parks

Μία ξενάγηση σε μερικά από τα ομορφότερα πάρκα της Αμερικής

Του Βαγγέλη Κράτσα

Είναι γνωστό πως οι ΗΠΑ φημίζονται για τα πανέμορφα πάρκα τους, πολλά από τα οποία είναι αυτόνομοι βιότοποι που βρίθουν φυσικού κάλλους. Η Cambrix Publishing αναλαμβάνει την περιήγησή μας στον υπέροχο κόσμο τους, με δύο CDs που θα μας μεταφέρουν εκεί, χωρίς να χρειαστεί να εγκαταλείψουμε την πολυθρόνα του γραφείου μας.

Το πρώτο CD περιλαμβάνει τα Εθνικά Πάρκα, καταχωρισμένα σε μία database την οποία μπορούμε να προσπελάσουμε με αρκετούς διαφορετικούς τρόπους: μέσω ενός χάρτη των ΗΠΑ από όπου επιλέγουμε την πολιτεία της οποίας τα πάρκα θέλουμε να εξερευνήσουμε ή, εναλλακτικά, αναζητώντας το πάρκο της αρεσκείας μας με αλφαβητική σειρά, καθώς επίσης και με βάση το είδος του (π.χ. ιστορικό, στρατιωτικό, μνημειακού χαρακτήρα κ.λπ.).

Σε κάθε πάρκο υπάρχουν πληροφορίες που αφορούν στα πιο ενδιαφέροντα σημεία του (highlights), σε διάφορα χρήσιμα tips, σε στοιχεία που είναι πιθανό να ενδιαφέρουν τα παιδιά, σε τρόπους πρόσβασης στο πάρκο, σε τοποθεσίες για camping, ενώ, σε κάποιες περιπτώσεις, περιέχεται και ένα slideshow με φωτογραφίες από το πάρκο και τη ζωή σε αυτό.

Επιπλέον θα βρείτε μία πολύ ενδιαφέρουσα σειρά από video clips αρκετά μεγάλης διάρκειας, στα οποία καλύπτεται η ιστορία των Εθνικών Πάρκων της Αμερικής από τον 19ο αιώνα μέχρι και τις μέρες μας.

Το δεύτερο CD περιέχει τα Πολιτειακά Πάρκα (State Parks), στα οποία η αναζήτηση μπορεί να γίνει επίσης είτε μέσω του χάρτη είτε με αλφαβητική σειρά.

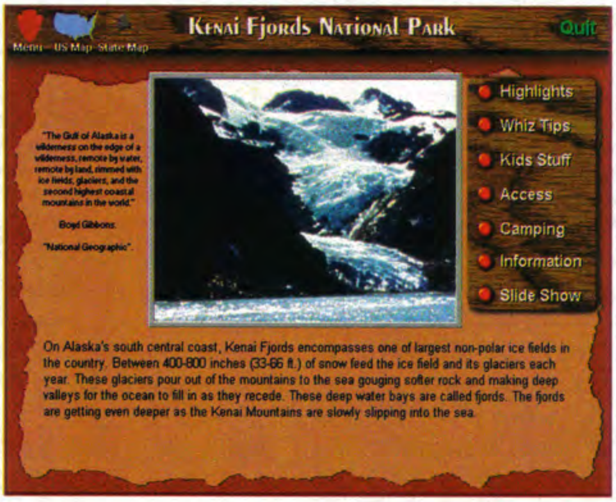
Εδώ, οι θεματολογικές κατηγορίες για κάθε πάρκο είναι τα highlights, μία λίστα υπηρεσιών (όπου καταγράφεται εάν σε κάθε πάρκο υπάρχουν κέντρα επισκεπτών, δυνατότητα πρόσβασης ατόμων με ειδικές ανάγκες, χώροι για πικ-νικ, αθλήματα κ.ά.), οι τρόποι πρόσβασης, οι περιοχές για camping, γενικές πληροφορίες και τα slideshows ή τα video clips, όποτε αυτά βεβαίως υπάρχουν.

Συνολικά, και στα δύο CDs του America's Greatest State and National Parks υπάρχουν περισσότερα από 30 video clips και άνω των 250 slide shows με εκατοντάδες φωτογραφίες - συχνά σπάνιας ομορφιάς - από τα αμερικανικά πάρκα.

Το interface είναι απλό point-and-click και η ποιότητα των AVI αρχείων, των φωτογραφιών, της στερεοφωνικής μουσικής και του speech της αφήγησης στα video clips (μερικά από τα οποία αποτελούν πραγματικά ντοκουμέντα που δύσκολα θα βρείτε αλλού) είναι αρκετά καλή, χωρίς να φθάνει την αιχμή της τεχνολογίας.

Σημειώνουμε επίσης πως, εάν έχετε τη δυνατότητα, θα πρέπει να ρυθμίσετε τα Windows σε βάθος εικόνας 16 bit, κάτι που ο τίτλος υποστηρίζει.

Ισως τώρα, που μπήκαμε πια για τα καλά στο καλοκαίρι και το μυαλό μας είναι σε ταξίδια και γοητευτικά και παραμυθένια μέρη μακριά από τη ρουτίνα της καθημερινότητας, τα εν λόγω CDs να είναι μία λύση για όλους όσοι δεν είναι ακόμη σε θέση να κάνουν τη φυγή πραγματικότητα. Δεν είναι αυτό που αποκαλούμε "the real thing", αλλά σίγουρα αποτελούν μία καλή προσέγγιση.



ΕΤΑΙΡΙΑ

Cambrix Publishing

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486SX/25, 4MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA 640x480x256, 16-bit Sound Card, Windows 3.1 και άνω

ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΤΙΜΗ

9.500 δρχ.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΦΟΡΟΣ ΤΙΜΗΣ

Από τις 5 Ιουνίου, ο κόσμος του ειδικού Τύπου της Πληροφορικής στην Ελλάδα έγινε φτωχότερος. Φτωχότερος κατά τρία πολύτιμα μέλη...

Πώς μπορεί άραγε κάποιος να προλογίσει μία τραγωδία; Με τι καρδιά θα μπορέσει να αποτυπώσει στο χαρτί τα αισθήματα που τον πλημμυρίζουν; Τρία νέα παιδιά χάθηκαν... Γεγονός αφ' εαυτού του τραγικό, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για συναδέλφους, γνωστούς, φίλους.

Οι τρεις συνάδελφοι εργάζονταν στο "info", το γνωστό ένθετο της εφημερίδας "Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία", το οποίο κλείνει ένα χρόνο κυκλοφορίας.

Προκειμένου να γιορτάσουν την επέτειο αυτή, οι συντελεστές του εντύπου διοργάνωσαν ένα μικρό πάρτι που, όμως, έμελλε να αποβεί μοιραίο για τους τρεις φίλους. Χάθηκαν κατά την επιστροφή τους στο σπίτι...

Στον έναν από τους άτυχους νέους είχαμε αναφερθεί και μέσω της στήλης "Μεταξύ μας". Ο λόγος για τον "Digital Samurai", κατά κόσμον Δημήτρη Χάρισμα, παλιό συμμαθητή και φίλο μου επί σειρά ετών.

Από αυτό το βήμα θέλω να απευθύνω στο Δημήτρη και τα άλλα δύο παιδιά του "info, το τελευταίο αντίο.

Γεια σας, παιδιά...

ΔΙΑΣΤΡΟΦΗΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Στο θέμα "περί σεξ και βίας" που ανοίξαμε στο προηγούμενο τεύχος υπάρχει και συνέχεια. Φαίνεται, όμως, ότι μόνο στα λόγια είμαστε καλοί...

Η αλήθεια είναι ότι δυσκολεύομαι να σατιρίσω ή να διακωμωδήσω πρόσωπα και καταστάσεις μετά το προαναφερθέν ατύχημα των φίλων και συναδέλφων μου. Για το λόγο αυτόν θα σας ζητήσω να συγχωρήσετε το πιθανόν απαισιόδοξο ύφος μου στο παρόν τεύχος.

> ***Παρά τις όποιες προσπάθειες όμως, η βία είναι εδώ, ζει και βασιλεύει.***

Αν θυμάστε, τον προηγούμενο μήνα είχαμε αναφερθεί εκτενώς στο θέμα του σεξ και της βίας στα σύγχρονα παιχνίδια των υπολογιστών. Στις "φωνές διαμαρτυρίας" του περασμένου τεύχους έρχεται να προστεθεί άλλη μία, η οποία ωστόσο εκφράζει γενικές απόψεις χωρίς να εστιάζει κατ' ανάγκη στο χώρο των υπολογιστών. Η σχετική επιστολή έχει ως εξής:

"Αγαπητέ Master,

Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό και, γενικότερα, η πρώτη φορά που εκφράζω τις απόψεις μου δημοσίως. Ο λόγος: Το γράμμα ενός φίλου αναγνώστη στο προηγούμενο τεύχος που υπέγραψε με το όνομα propHet. Και το θέμα: Σεξ και βία στα σημερινά computer games. Θα ήθελα να γράψω πολλά σ' αυτό το θέμα, αλλά θα περιοριστώ στις εξής λίγες σκέψεις. Οσον αφορά στο σεξ. Το σεξ είναι μια πολύ όμορφη και ευχάριστη εμπειρία όταν τη μοιράζεσαι προσωπικά με το ένα και μοναδικό άτομο που αγαπάς. Από εκεί και πέρα το να παρακολουθείς άλλους να το κάνουν ή το να τη βρίσκεις μπροστά στο monitor του υπολογιστή σου, αυτό αποτελεί μανία, αρρώστια, εθισμό, διαστροφή.

Και λίγα λόγια για τη βία: Ας μη γελιόμαστε. Ο άνθρωπος βρίσκει χαρά μόνον στην αγάπη, τη ζωή, την ειρήνη, τη δημιουργία, το φως.

Ο θάνατος, ο πόνος, το σκοτάδι, η καταστροφή είναι πράγματα που μισούμε από καταβολής κόσμου, γιατί το μόνο που μπορούν να μας προκαλέσουν είναι απελπισία, θλίψη και φόβος και αυτό δεν πρόκειται να αλλάξει. Κι όταν τα ζωντανεύουμε μέσα από την οθόνη του υπολογιστή, τότε το μόνο ψεύτικο και φανταστικό είναι τα όπλα μας απέναντί τους.

Μεταξύ μας, φιλικά
Διονύσης

ΥΓ: Είναι καιρός να δημιουργήσουμε μια ελληνική εταιρία παραγωγής παιχνιδιών για υπολογιστές. Το ανθρώπινο δυναμικό υπάρχει και είναι ποιοτικότατο. Το μόνο που μας λείπει είναι ένα σωστό ξεκίνημα..."

Είναι προφανές από το γράμμα του φίλου μας, Διονύση, ότι οι απόψεις που εκφράζει αφορούν στο σύνολο της κοινωνικής ζωής και όχι μόνο στον τομέα των υπολογιστών και ως τέτοιες πιστεύω ότι είναι ελαφρώς δογματικές αλλά και απολύτως σεβαστές.

Ωστόσο, αν ο άνθρωπος (δηλαδή εσείς, εγώ, ο γείτονας, ο Αμερικανός, ο Λίβυος, ο Παπούα κ.λπ.) βρίσκει τη χαρά στα στοιχεία που αναγράφονται στην επιστολή, τότε γιατί έχουμε πολέμους, βία, μίση και όλα αυτά μάλιστα από "καταβολής κόσμου"; Το γεγονός αυτό και μόνο σημαίνει ότι η βία ΕΙΝΑΙ μέσα στη φύση του ανθρώπου. Ωστόσο, σε μία πολιτισμένη κοινωνία αναγνωρίζουμε ότι τις περισσότερες φορές η βία φέρνει περισσότερα κακά από καλά, γι' αυτό και προσπαθούμε να την καταπολεμήσουμε (οι υγιώς σκεπτόμενοι, δηλαδή) σε όλους τους τομείς της κοινωνικής ζωής. Παρά τις όποιες προσπάθειες όμως, η βία είναι εδώ, ζει και βασιλεύει (δυστυχώς) στις καρδιές των ανθρώπων. Αυτό που με ενοχλεί περισσότερο στην ύπαρξη βίας στα παιχνίδια των υπολογιστών είναι ότι τα τελευταία απευθύνονται κυρίως σε μικρά παιδιά. Επιπλέον, η επίβλεψη των γονέων σε ό,τι αφορά τους υπολογιστές είναι

πολύ περιορισμένη, καθώς κατά κανόνα το παιδί γνωρίζει πολύ καλύτερα το χειρισμό τους από ό,τι οι γονείς του.

Οσον αφορά στο σεξ, έχω και εκεί ορισμένες αντιρρήσεις. Αυτά που αναφέρονται στην επιστολή είναι καλά στη θεωρία, δεν μπορεί όμως να ισχύουν στην πράξη. Στο σημείο αυτό γενικεύω για να συμπεριλάβω και τους "κλασικούς" τρόπους παρατήρησης της πράξης όπως τα περιοδικά και τα videos. Εκτός αν θεωρήσουμε ότι η συντριπτική πλειοψηφία των ανθρώπων είναι μανιακοί, άρρωστοι, εθισμένοι και διεστραμμένοι. Τότε, ποιος είναι ο φυσιολογικός;

ΝΤΟΥ ΣΤΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ!

Το "χέρι" του Νόμου φαίνεται ότι αποφάσισε να ασχοληθεί με την "απαγορευμένη πόλη" του ελεύθερου software!

Ναι, είναι γεγονός! Η Στουρνάρη δέχθηκε "επίθεση"! Τώρα, από ποιον δεν γνωρίζω ακριβώς. Επ' αυτού οι γνώμες διχάζονται. Αλλοι λένε ότι ήταν η BSA, άλλοι ότι ήταν απλώς η εφορία (η ΥΠΕΔΑ, ο φόβος και ο τρόμος των απανταχού λογιστηρίων!). Ενα πάντως είναι σίγουρο: στην Στουρνάρη επικράτησε πανικός!

Από ό,τι έμαθα, ο... επιτιθέμενος μπήκε σε ένα και μόνον κατάστημα, γνωστό από το παρελθόν για τα παράνομα αντίγραφα προγραμμάτων και παιχνιδιών που διέθετε. (Αν ενθυμούμαι καλώς, έχει καταδικαστεί μία φορά για το λόγο αυτό.) Δεν γνωρίζω ακριβώς τι συνέβη εκεί και, εδώ που τα λέμε, δεν με ενδιαφέρει και τόσο να μάθω. Αυτό, όμως, που μου προκάλεσε ιδιαίτερη εντύπωση είναι ο χαμός που επικράτησε απανταχού της Στουρνάρη όταν, από στόμα σε στόμα, έγινε γνωστό το φοβερό νέο. Οι κόπιες εξαφανίστηκαν στα άδυτα των καταστημάτων, τα χωρίς τιμολόγιο προϊόντα εξαφανίστηκαν ως διά μαγείας και τα CD Recorders σίγασαν. Τελικά, η μπόρα ήταν... τοπική και δεν επηρέασε τα υπόλοιπα - τουλάχιστον προς το παρόν.

Κάνοντας λόγο για πειρατεία, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η κατάσταση έχει φθάσει πράγματι στο απροχώρητο για όσους καταστηματάρχες επιμένουν στη νομιμότητα και τα original προγράμματα. Και αυτό γιατί, πριν από λίγο καιρό, η προμήθεια ενός CD-Recorder αποτελούσε αξιόλογη επένδυση που δεν έκανε ο καθένας. Με τις σημερινές τιμές, όμως, τα CD-Recorders σχεδόν αντικατέστησαν τα απλά CD-ROMs.

> ***Με τις σημερινές τιμές, όμως, τα CD-Recorders σχεδόν αντικατέστησαν τα απλά CD-ROMs.***

Ετσι, μία παρέα μπορεί να προμηθευτεί τον αγαπημένο της τίτλο μία φορά (ρεφενέ!) και στη συνέχεια να το αναπαραγάγει σε όσα αντίτυπα χρειάζεται με κόστος ίσο με αυτό των απαιτούμενων CD-Rs. Οι μόνοι τίτλοι που ξεφεύγουν από αυτόν τον κανόνα είναι εκείνοι με τα πολλά CDs (όπως το Phantasmagoria ή το Wing Commander IV). Στη συγκεκριμένη περίπτωση, εμφανίζεται το "παράδοξο" τα αντίγραφα να κοστίζουν περισσότερο από το original προϊόν! Δεν είναι, λοιπόν, απορίας άξιο γιατί τα καταστήματα που διαθέτουν τίτλους CD στην Ελλάδα είναι τόσο περιορισμένα. Δεν αποκλείεται από τη νέα περίοδο να είναι ακόμα λιγότερα...

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΕΝΟΣ ΘΡΥΛΟΥ

Ενα περιοδικό της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, που αγαπήθηκε όσο κανένα άλλο, έφτασε πια στο τέλος του μακροχρόνιου ταξιδιού του.

Πολλά δυσάρεστα μας επιφύλαξε η στήλη αυτόν το μήνα. Από απώλεια σε απώλεια. Αυτή τη φορά, ευτυχώς, δεν πρόκειται για ανθρώπινη ζωή, αλλά για έναν θρύλο που γαλούχησε αναρίθμητους χρήστες προσωπικών υπολογιστών από την απαρχή της ύπαρξής τους. Ο λόγος για το "Pixel", το περιοδικό από το οποίο έχουν περάσει πολλές γενιές computer-άδων, από τους πρώιμους Spectrum-άδες μέχρι τους σύγχρονους PC, Amiga και console users. Το "Pixel" που τον μήνα αυτόν κυκλοφορεί το τελευταίο του τεύχος. Και στην περίπτωση αυτή δεν μπορώ να βρω λόγια να εκφράσω τα συναισθήματά μου για την απροσδόκητη απώλεια. Η αλήθεια είναι ότι με τους Pixel-άδες είχαμε στήσει ομηρικούς καβγάδες, ενώ οι διαφωνίες μας για το ποιο σύστημα ήταν καλύτερο (PC, Amiga ή Atari) ήταν καθημερινό φαινόμενο. Οι τότε υπεύθυνοι του "Pixel" είχαν συνθέσει μέχρι και ωδή προκειμένου να καυτηριάσουν τους εγγενείς περιορισμούς του MS-DOS, το οποίο εγώ υποστήριζα (και υποστηρίζω) με θέρμη. Τα "MS-DOSεια 88" και η "Σάλα του MS-DOS με τα πολλά PCιά" θα μείνουν ανεξίτηλα στη μνήμη μου όσα χρόνια κι αν περάσουν.

Ηταν δύσκολο να μην αγαπήσεις το "Pixel". Τόσο οι συντάκτες του όσο και οι αναγνώστες του διακατέχονται από ένα αξιοζήλευτο πάθος. Για τους συντάκτες του το "Pixel" δεν ήταν απλώς μία δουλειά, ήταν η μισή τους ζωή (η άλλη μισή ήταν, κατά παράδοση, οι μηχανές). Αντίστοιχα, για τους αναγνώστες του το "Pixel" δεν ήταν απλώς ένα περιοδικό, ήταν μία βίβλος.

Οπως, όμως, παρήλθαν οι "ηρωικές εποχές" των υπολογιστών, όπου οι χρήστες έβγαζαν τα μάτια τους επάνω από ατέλειωτα listings κώδικα μηχανής, έτσι παρήλθε και το "πάθος" του "Pixel" για να φθάσουμε εδώ, στο τελευταίο αντίο...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

VIRUS NEWS

Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος για αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

VIRUS ALERTS Το Μάιο του 1995, ακούσαμε για πρώτη φορά ότι κυκλοφορούσε έκδοση του περίφημου shareware PKZIP, μολυσμένη από trojan. Τα trojans ("Δούρειοι Ιπποι" του κόσμου των ιών) κάνουν ό,τι ακριβώς έκαναν οι αρχαίοι Ελληνες στους Τρώες. Κρύβονται πίσω από προγράμματα και όταν τα τρέξουμε, κάνουν κάτι εντελώς διαφορετικό από αυτό που αναμένουμε. Στην περίπτωση αυτή, τα αρχεία που φέρονται να έχουν επηρεαστεί είναι σε έκδοση beta PKZ300B.ZIP ή PKZ300.ZIP.

Η εταιρία PKWare, που εκδίδει αυτό το ευρείας χρήσεως utility, έσπευσε να ανακοινώσει στο Internet (http://www.pkware.com/fake.html) ότι δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας. Αν και δεν έχουμε λάβει μέχρι σήμερα κάποιο δείγμα του μολυσμένου PKZ300B.ZIP ή PKZ300.ZIP για να μπορέσουμε να το αναλύσουμε, μπορούμε να σας διαβεβαιώσουμε ότι είναι μάλλον απίθανο να αντιμετωπίσετε την περίπτωση αυτή.

ATOM Ο ιός ATOM αποτελείται από 4 macros - το AutoOpen, το FileOpen, το FileSaveAs και το ATOM - και όλα είναι execute-only. Οταν ανοίγει ένα μολυσμένο κείμενο, ο ιός μολύνει το global template. Αν τα auto macros ακινητοποιηθούν, τότε ο ιός δεν μπορεί να δράσει. Αφού μολύνει το global template, ο ATOM καραδοκεί μέχρι τις 13 Δεκεμβρίου και την ημερομηνία αυτή σβήνει όλα τα αρχεία στο directory όπου εργάζεται ο χρήστης εκείνη τη στιγμή. Οταν είναι πλέον ενεργός ο ιός, μολύνει όλα τα αρχεία που έχουν αποθηκευτεί με τις εντολές FileSaveAs ή αυτά που έχουν ανοιχθεί με τις εντολές FileOpen. Ακολούθως, κοιτάζει το ρολόι του υπολογιστή και, αν αυτό περιέχει τον αριθμό 13, ο ιός κρυπτογραφεί το ενεργό αρχείο τη στιγμή της αποθήκευσής του, με το password "ATOM#1".

WORDMACRO.HOT Το WordMacro.Hot προσθέτει στο αρχείο WINWORD6.INI "hot date", που θα ενεργοποιηθεί μετά τη 14η μέρα από την ημέρα της μόλυνσης. Ο ιός μπορεί να ενεργοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή μετά την ημέρα αυτή, σβήνοντας το περιεχόμενο του αρχείου που προσπαθεί ο χρήστης να ανοίξει. Ο ιός ακινητοποιείται, όταν υπάρχει το C:\DOS\EGA5.CPI στον υπολογιστή. Από ένα σχόλιο που βρέθηκε μέσα στο source code του ιού, φαίνεται ότι το χαρακτηριστικό αυτό συμπεριλήφθηκε για να προστατεύσει το συγγραφέα του ιού και τους φίλους του.

DMV DMV είναι το όνομα ενός ιού Word macro, που γράφτηκε για σκοπούς "επίδειξης" από κάποιον Αμερικανό χρήστη, ο οποίος ακολούθως το "μοίρασε" μέσω του Internet. Ο ίδιος άνθρωπος προσπάθησε να γράψει και ιό για Excel macro virus, αλλά απέτυχε.

FORMATC Παρόλο που ο FORMATC δεν είναι ιός, αλλά trojan, καθώς δεν αυτο-αναπαράγεται, φορμάρει το σκληρό δίσκο μόλις ανοίξει το μολυσμένο αρχείο. Το trojan αυτό βρέθηκε σε ένα newsgroup του Usenet.

WIEDEROFFNEN Ακόμα ένα trojan είναι ο Wiederoffnen, που είναι γραμμένος για Microsoft Word 2, αλλά εργάζεται θαυμάσια και μέσω Word 6. O Wiederoffnen "ανιχνεύει" το AutoClose macro και όταν κλείνει ένα κείμενο, κάνει διάφορα κόλπα με το autoexec.bat.

TENTACLE Ο ιός Tentacle είναι γραμμένος ειδικά για Windows και έχει εντοπιστεί "in the wild", δηλαδή κυκλοφορεί ελεύθερα. Πήραμε ένα δείγμα του ιού από το alt.cracks.newsgroup, από ένα μολυσμένο αρχείο με το όνομα DOGZCODE.ZIP. Είναι ιός της κατηγορίας direct action file virus και μολύνει προγράμματα Windows (αυτό έχει επιβεβαιωθεί για τις εκδόσεις Windows 3.1, 3.11 και 95). Κάθε φορά που τρέχει ένα μολυσμένο πρόγραμμα, μολύνει ακόμα ένα εκτελέσιμο αρχείο στο ίδιο directory και δύο αρχεία μέσα στο directory των Windows. Ενεργοποιείται μεταξύ 12:00 και 12:15 π.μ. και το μολυσμένο αρχείο περιέχει ένα εικονίδιο που παρουσιάζει τα πλοκάμια του Tentacle. Η αλλαγή αυτή δεν φαίνεται, μέχρι να προσπαθήσει ο χρήστης να κάνει αλλαγές σε εικονίδια (μολυσμένων προγραμμάτων).

PRETETIOUS.680 Ο ιός Pretentious.680 εντοπίστηκε πριν από περίπου δύο μήνες για πρώτη φορά. Είναι file virus, δηλαδή προσαρτίζεται σε αρχεία εκτελέσιμα *.com. Συμπεριφέρεται όπως ο πιο παλιός ιός Vienna, αλλά δεν παρουσιάζει τίποτα ύποπτο όταν κάνουμε κανονικό DIR. Τα μολυσμένα αρχεία αυξάνονται κατά 680 bytes στο μήκος και ο δείκτης των δευτερολέπτων δείχνει πάντα τον αριθμό 62! Οταν τρέξει ένα μολυσμένο αρχείο αλλάζει drive, δηλαδή αν τρέχει κάποιο αρχείο στο A:, όταν τελειώσει θα αλλάξει από μόνο του στο C: και ακολούθως θα μολύνει ακόμη ένα αρχείο. O Pretentious δεν επιβιώνει αν δεν υπάρχει drive C: στον υπολογιστή. Δεν μολύνει αρχεία μικρότερα από 255 bytes ή μεγαλύτερα από 64.000. Δεν μολύνει επίσης αρχεία με χαρακτήρες ??MM????.COM και έτσι δεν επηρεάζει το αρχείο COMMAND.COM. Οταν τρέχει ένα μολυσμένο αρχείο δίνει το ακόλουθο μήνυμα: "Windows 95 may be dangerous. OS/2 is the best operating system! I'll prove it soon..."

Οι πληροφορίες δίνονται από την S&S International και τους αντιπροσώπους της στην Κύπρο και την Ελλάδα, A.E.C. Consultants. ■

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,

Δύο είναι τα θέματα που θα μας απασχολήσουν στον πρόλογο της "Αλληλογραφίας" αυτού του μήνα. Καταρχήν, έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο μέσα από μία επιστολή σας να απευθύνεστε σε δύο ή περισσότερες στήλες του περιοδικού ταυτόχρονα, με αποτέλεσμα η εσωτερική διανομή προς τους αρμόδιους συντάκτες να καθυστερεί υπερβολικά και, κατ' επέκταση, τα γράμματά σας να αργούν να απαντηθούν ή και να μην απαντώνται καθόλου. Για την καλύτερη εξυπηρέτησή σας, λοιπόν, σας επισημαίνουμε πως κάθε γράμμα που θα αποστέλλετε στο περιοδικό θα πρέπει να έχει ως αποδέκτη μία και μόνο στήλη του "PC Master". Αν χρειάζεται να επικοινωνείτε με περισσότερες στήλες του, καλό είναι να χρησιμοποιείτε ξεχωριστούς φακέλους, στους οποίους θα αναγράφετε εκ νέου τα στοιχεία σας και τους αποδέκτες των ερωτημάτων σας, εσωκλείοντας τα αντίστοιχα ερωτήματά σας.

Αρκετά ήταν αυτόν το μήνα τα γράμματα που ζητούσαν τη μεταφορά στηλών του περιοδικού στο CD. Οπου κάτι τέτοιο βοηθά από λειτουργικής άποψης, όπως π.χ. με τα listings των στηλών "How To" και "Programming", γίνεται ήδη. Επέκταση αυτού του μέτρου δεν μπορεί να γίνει, καθότι ένα περιοδικό τυπώνεται για να φυλλομετριέται και να διαβάζεται από τους αναγνώστες του σε έντυπη μορφή. Η εμπειρία του Internet έχει αποδείξει πως τα ηλεκτρονικά κείμενα σπάνια διαβάζονται on-screen και ότι συνήθως, μετά την ανάκτησή τους, εκτυπώνονται προκειμένου η ανάγνωσή τους να πραγματοποιηθεί με άνεση, σε οποιονδήποτε χώρο και ανα πάσα στιγμή. Ισως κάποτε τα δεδομένα να αλλάξουν, θα πρέπει όμως προηγουμένως να μεταβληθούν ριζικά οι συνήθειες. Ας προχωρήσουμε, όμως, στα γράμματά σας, καθώς είναι πολλά και περιμένουν απάντηση...

GAMES, GAMES AND GAMES

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους καινούριους αναγνώστες σου, καθώς σε διαβάζω από το τεύχος 69. Αρχικά σε αγόρασα μόνο για το CD, μα εντυπωσιάστηκα από την πλούσια ύλη του περιοδικού. Ας περάσουμε, όμως, στα ερωτήματά μου.

α) Υπάρχει περίπτωση να παίξει το Command and Conquer στον υπολογιστή μου (Εναν 386/40 με 4MB RAM και SVGA); Το ρωτάω αυτό, γιατί χάρη στη δισκέτα εκκίνησής μου, το demo του τεύχους 71 έτρεξε θαυμάσια - και, όπως είναι γνωστό, κατά τον πατέρα και ο γιος...

β) Μπορείτε να ξαναδημοσιεύσετε στα shareware games τα παιχνίδια Zone 66 και Darker; Επίσης, βάλτε και κανένα παλαιότερο demo παιχνιδιού (π.χ. X-Wing, Tie-Fighter, Rebel Assault 1, Wing Commander 1,2,3).

γ) Συγχαρητήρια στους κυρίους Κράτσα και Τσουρινάκη. Προσωπικά, δεν μου αρέσουν τα adventures και τα RPGs, μα ευχαριστιέμαι να διαβάζω τα σχετικά σχόλια (σας παρακαλώ, αυξήστε τα war-strategy και shoot'em up. Είναι κρίμα να καταργήσετε αυτά τα - κλασικά πλέον - είδη παιχνιδιών).

δ) Και τώρα, ζητώ τη βοήθεια του κ. Τσουρινάκη για το Indiana Jones and the Fate of Atlantis (the action game). Στην πρώτη πίστα, στο καζίνο, πώς τερματίζω; Κερδίζω μπόλικα λεφτά στη ρουλέτα (αμετανόητος τζογαδόρος), πηγαίνω στο γραφείο του Monsieur Trottier, του κάνω μια προσφορά (το όπλο), δέχεται, μα μετά δεν βρίσκω την έξοδο, βαριέμαι και το κλείνω.

Βοήθεια! Αλλωστε δεν είπα πως δεν μου αρέσουν τα action-adventure games (λίγη δράση ποτέ δεν βλάπτει).

Φιλικά,
Κώστας Μαυραγάνης,
Θεσ/νίκη
Ενας 12 χρονος αναγνώστης, φανατικός gamer

ΥΓ. 1: Συνεχίστε να βάζετε καλά παιχνίδια στο CD. Το λέω αυτό, γιατί τα παιχνίδια του CD του τεύχους 70, ήταν αρκετά κατώτερα από τα πράγματι εξαίρετα παιχνίδια των CDs των τευχών 69, 71, 72.

ΥΓ. 2: Μπορείτε να δημιουργήσετε μία στήλη που θα φιλοξενεί reviews παλαιότερων παιχνιδιών; Ε, τι να κάνουμε, δεν έχουν όλοι 486 και Pentium!!!

ΥΓ. 3: Παρακαλώ, δημοσιεύστε το γράμμα ή, έστω, την απάντηση.

ΥΓ. 4: Γιατί δημοσιεύσατε δύο φορές το Thunder Zone;

▼ Φίλε Κώστα,

Σε καλωσορίζουμε στο θαυμαστό κόσμο των αναγνωστών του PC Master και ελπίζουμε η ύλη μας να σε ικανοποιεί πάντα. Ας δούμε, όμως, τα ερωτήματα που μας θέτεις:

α) Αν και είναι πολλά τα παιχνίδια που τρέχουν και σε κατώτερο configuration από αυτό που προτείνει η εταιρία κατασκευής, θα αντιλαμβάνεσαι πως δεν μπορούμε να αναλάβουμε την ευθύνη και να σε διαβεβαιώσουμε ότι ένα παιχνίδι που ζητάει 8MB, τρέχει και στο δικό σου υπολογιστή. Τα demos πρέπει επίσης να ξέρεις πως έχουν κατώτερες απαιτήσεις από αυτές των final versions.

β) Και να στείλεις κατόπιν γράμμα όπου θα μας ρωτάς γιατί τα ξαναδημοσιεύσαμε; Α, όχι,

δεν κάνουμε τέτοια λάθη... Το αίτημά σου για παλαιότερα demos θα μεταβιβαστεί στον υπεύθυνο του CD-ROM, Χάρη Σαράντη.

γ) Ο κ. Τσουρινάκης σε ευχαριστεί πολύ, ενώ ο κ. Κράτσας σου στέλνει τις θερμότερες ευχές του. Μην ανησυχείς, strategy και shoot'em-up θα παρελαύνουν πάντοτε μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας. Εξάλλου, η νέα στήλη "Action Review" ήδη δημιουργήθηκε και πιστεύω ότι θα σε ικανοποιήσει.

δ) Εδώ, δυστυχώς, έχασες, αφού ο κ. Τσουρινάκης δεν ασχολείται με οτιδήποτε έχει το πρόθεμα "action". Εμείς πάντως, αφού μας το ζήτησες, του μεταβιβάσαμε την επιστολή σου.

ΥΓ. 1: Οσο βγαίνουν καλά παιχνίδια, θα περνάνε για μία επίσκεψη και από το CD του PC Master.

ΥΓ. 2: Χμ... μάλλον θα ακούσουμε τα σχολιανά μας αν το κάνουμε, μια και οι περισσότεροι αναγνώστες θέλουν να διαβάζουν για τα νέα παιχνίδια και μας κατακρίνουν αν καθυστερήσουμε έστω και για έναν μήνα κάποιο σημαντικό review. Δεν προχωράς κι εσύ σε καμιά αναβάθμιση τώρα που ανθίζουν τα φυτά και βγάζει η γης χορτάρι (κοινώς, έχουν πέσει οι τιμές);

ΥΓ. 3: Αντε, επειδή είσαι καλό παιδί...

ΥΓ. 4: Α, επρόκειτο για έναν "κρυφό" διαγωνισμό που κάναμε στο περιοδικό: Οποιος αναγνώστης το παρατηρούσε πρώτος, θα κέρδιζε έναν Pentium. Δυστυχώς, η προθεσμία έληξε μία ημέρα προτού μας στείλεις το γράμμα σου... Next time!

ΠΑΡΑΠΟΝΑ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master, Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σε διαβάζω από το τεύχος 54. Θα ήθελα να σου πω ότι είμαι πολύ εντυπωσιασμένος από την πλούσια ύλη σου. Συγχαρητήρια για το CD-ROM! Ας περάσουμε, όμως, στις ερωτήσεις μου:

1. Είμαι κάτοχος ενός 486DX2/66MHz, με 400MB σκληρό, 8MB RAM, CD-ROM, κάρτα ήχου SoundBlaster 16. Είναι καλός ο υπολογιστής μου και πόσο ακόμα θα αντέξει;

2. Οι 486DLC/40MHz είναι πιο καλοί από τους 486DX2/66MHz;

3. Πόσο έχει ένα CD-ROM drive επανεγγράψιμο;

4. Πόσο κοστίζουν οι Pentium των 120MHz;

5. Πότε θα βγει το Doom 3;

6. Θα κλείσω, τέλος, με ένα παράπονο που είχε ένας φίλος μου. Οταν πήρε το περιοδικό, το CD ήταν χαλασμένο. Αυτά τα λάθη να τα προσέχετε πολύ, όπως σας λέει ο Γιάννης Σφέτκος στο τεύχος 65 και έχει απόλυτο δίκιο.

Φιλικά,
Μιχάλης Χάλαρης, Σύρος

ΥΓ.1: Γιατί το περιοδικό έγινε 2 σε 1 χωρίς να μας ρωτήσετε;

ΥΓ.2: Εχω και έναν Commodore 64. Είναι καλός; (πλάκα κάνω!)

ΥΓ.3: Γιατί το χιλιάρικο έγινε 1.500 δρχ.;

ΥΓ.4: Τα παιχνίδια τα οποία έχει το CD είναι φανταστικά!

ΥΓ.5: Θέλω απάντηση και στα υστερόγραφα.

ΥΓ.6: ΒΥΕΕΕΕ!!!

Αγαπητέ Μιχάλη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Ο πρόλογος στην "Αλληλογραφία" του Απριλίου πιστεύω ότι απαντά σε αυτό το ερώτημα.

2. Οχι, το αντίθετο συμβαίνει.

3. Μερικά τηλέφωνα στα καταστήματα θα σε διαφωτίσουν για τις τρέχουσες τιμές.

4. Ομοίως.

5. Αν εννοείς το Quake, αναμένεται από στιγμή σε στιγμή...

6. Στο τεύχος 65 δεν είχαμε CD. Αν σου έχει τύχει χαλασμένο CD, μπορείς να το στείλεις στα γραφεία του περιοδικού για αλλαγή. Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς και διανομής του περιοδικού, είναι δυνατό μικρή ποσότητα CDs να παρουσιάσει πρόβλημα, το οποίο φυσικά δεν είμαστε σε θέση να ελέγξουμε.

ΥΓ.1: Ε, παίρνουμε πού και πού καμιά πρωτοβουλία... Να μη σας κάνουμε δηλαδή μια έκπληξη; Μη μου πεις ότι δεν σου άρεσε η αύξηση του αριθμού των σελίδων...

ΥΓ.2: Μπα, το PC σου είναι καλύτερο (πλάκα κάνω!).

ΥΓ.3: Εξαιτίας του CD που έχει αυξημένο κόστος σε σχέση με τη δισκέτα.

ΥΓ.4: Προσπαθούμε να επιλέγουμε πάντα τα καλύτερα.

ΥΓ.5: Ειδικά σε αυτό δεν θα σου απαντήσω.

ΥΓ.6. Τα ξαναλέμε...

ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ... ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Αγαπητό PC Master, Εχω έναν 386DX/40, HD 212MB, κάρτα οθόνης 1MB, 4MB RAM. Θα ήθελα να κάνω τις εξής ερωτήσεις:

α) Το ίδιο είναι η κάρτα οθόνης με την κάρτα γραφικών;

β) Η οθόνη μου είναι SVGA. Η κάρτα οθόνης είναι σίγουρα SVGA ή μήπως μπορεί να είναι και VGA;

γ) Η κάρτα οθόνης με 1 MB είναι SVGA ή VGA;

δ) Αξίζει να κάνω την κάρτα οθόνης μου από 1MB, 2MB; Τι όφελος θα έχω;

ε) Μπορώ να συνδέσω joystick σε μία SB AWE 32;

στ) Μπορώ να αναμείξω μνήμες 30 pin - που έχω τώρα στον υπολογιστή μου - με μνήμες 72 pin ή EDO;

ζ) Η οθόνη μου μπορεί να αποδώσει 16 εκατομμύρια χρώματα. Η κάρτα οθόνης του 1MB επιτρέπει να αποδώσει η οθόνη τόσα χρώματα;

η) Σκέφτομαι να αναβαθμίσω τον Η/Υ σε Pentium 75 ή 90, με 8MB RAM και 256KB cache memory. Πόσο στοιχίζει η καθεμία με αυτά τα χαρακτηριστικά; Τι μου προτείνεις, να κάνω τη motherboard του 386 με τα 4MB RAM και τα 128KB cache; Πόσο μπορώ να τον πουλήσω;

Φιλικά,
Γιώργος Τζανάκης, Κρήτη



Φίλε Γιώργο,

α) Είναι ακριβώς το ίδιο πράγμα με διαφορετικά λόγια.

β) Η κάρτα γραφικών μπορεί να είναι VGA και η οθόνη SVGA, απλώς κάποια από τα modes της οθόνης δεν θα ενεργοποιούνται λόγω της κάρτας.

γ) SVGA.

δ) Το όφελός σου θα είναι 16 εκατ. χρώματα και στην ανάλυση 800x600, ενώ τώρα - μόνο στην ανάλυση - έχεις 640x480. Αντι-

Αλληλογραφία

στοιχα, όλες οι ανώτερες αναλύσεις που υποστηρίζει η κάρτα θα αυξήσουν στο τετράγωνο το μέγιστο αριθμό χρωμάτων που έχουν τη δυνατότητα να αποδώσουν. Προκειμένου, όμως, να τα εκμεταλλευτείς αυτά, θα πρέπει να χρησιμοποιείς εξειδικευμένα προγράμματα, συνήθως επεξεργασίας εικόνας, αφού, για παράδειγμα, τα παιχνίδια αρκούνται συνήθως σε 256 χρώματα και στην ανάλυση 640x480.

ε) Οι SoundBlaster κάρτες διαθέτουν στα περισσότερα μοντέλα τους game port, στην οποία μπορείς να συνδέσεις το joystick.

στ) Αυτό, δυστυχώς, δεν γίνεται.

ζ) Ναι, τα αποδίδει στην ανάλυση 640x480 - αν το software το επιτρέπει, φυσικά.

η) Σχετικά με τις τιμές θα πρέπει να τηλεφωνήσεις σε ορισμένα καταστήματα. Τη motherboard σου δεν θα την αγοράσει πλέον κανείς. Κράτησέ τη καλύτερα για να τη δωρίσεις στο Μουσείο Πληροφορικής που σίγουρα θα ανοίξει σε μερικά χρόνια.

ΕΝΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ... ΤΑ ΒΡΙΣΚΕΙ ΣΚΟΥΡΑ

Αγαπητοί φίλοι,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης. Το περιοδικό το διαβάζω εδώ και δύο χρόνια και ομολογώ ότι είναι μέσα στην πρώτη τριάδα του ειδικού αυτού Τύπου.

Αφού σας εκφράσω τα συγχαρητήριά μου, περνάω στις εξής απορίες: Έχω έναν 486/66 Cyrix με 8MB RAM, 1MB SVGA CIRRUS LOGIC 5428 VLB, 250MB HD, CD-ROM SONY X2 και sound card EXPERT MEDIA. Το μηχάνημα το έχω εδώ και έξι μήνες για επεξεργασία ήχου αρχικά και κειμένου (WIN) και μετά για παιχνίδια.

Ειδικεύομαι πολύ στα flight simulators και αρκετά στα Doom-like games.

Παρατηρώ, όμως, πως σε μερικά παιχνίδια όπως τα Nascar, Indycar Racing, SU27, Wing Commander IV κ.λπ. το μηχάνημα "ψιλοσέρνεται". Δηλαδή, η ροή του παιχνιδιού εξελίσσεται διακοπτόμενα και, φυσικά, αργά. Τι να φταίει; Πού να τοποθετήσω μνήμη; Στη motherboard ή στην κάρτα οθόνης; Η δεύτερη αναβαθμίζεται με άλλο 1MB. Αν βάλω άλλα 8MB μνήμης και άλλο 1MB στην κάρτα, θα έχω καλύτερα αποτελέσματα; Μήπως πρέπει να προχωρήσω στην αγορά Pentium στα 100, αποχωριζόμενος τις 150.000 που ζητά η αναβάθμιση;

Αυτά προς το παρόν. Κλείνοντας, εύχομαι να είστε πάντα πρώτοι, πάντα επιτυχίες και μπράβο για το τέλειο CD σας.

Με εκτίμηση,
Αγγελος Μπούκης, Βόλος

Φίλε Αγγελε,

Ευχαριστούμε πολύ για τα συγχαρητήριά σου που μας τιμούν μεν, μας επιφορτίζουν δε με ευθύνες για το μέλλον. Η πρώτη αλλαγή που θα πρέπει να

επιδιώξεις είναι η αντικατάσταση του CD-ROM drive, αφού και η διπλή ταχύτητα είναι αρκετά "λίγη", ειδικά μάλιστα για τα σύγχρονα παιχνίδια. Θα βοηθήσει επίσης η αναβάθμιση της μνήμης από 8 σε 16MB, όχι όμως και η προσθήκη 1MB στην κάρτα γραφικών που είναι εντελώς άσχετη (η προσθήκη, όχι η κάρτα) με τις επιδόσεις του συστήματός σου. Τον Pentium, αν βρίσκεις ακριβή την αγορά του για το πορτοφόλι σου, μπορείς να τον αφήσεις για αργότερα.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΑΜΕΝΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

***Σ**υντάκτες και αναγνώστες, γεια σας!*

Το ότι το PC Master είναι το καλύτερο στα reviews, και όχι μόνο, περιοδικό δεν χρειάζεται να το λέμε συνεχώς. Εξάλλου, αυτό φαίνεται από μόνο του.

Πρώτα απ' όλα, θα ήθελα να ρωτήσω αν η οθόνη 15" Multimedia της Philips (αφιέρωμα PCM 72) "πιάνει" τις επιδόσεις και την αξιοπιστία μιας 15άρας EIZO.

Στο αφιέρωμα του τεύχους 71 παρουσιάζεται η Atlantis. Η motherboard αυτή, από ό,τι κατάλαβα, έχει πάνω της μία κάρτα ήχου και μία γραφικών. Οι κάρτες αυτές κατά πόσο είναι συγκρίσιμες με τις SoundBlaster AWE 32 ή SoundBlaster 16 και Diamond 968, αντίστοιχα; Δηλαδή, αξίζει να έχεις την Atlantis χωρίς κάποιες άλλες κάρτες ήχου και γραφικών; Τι εννοείτε με το "cost-effective" (σελ. 40);

Στο εξώφυλλο του PCM 72, παρατηρώ το Rockfire, το Microsoft Joy και ένα mouse, τα οποία δεν αναφέρονται στο αφιέρωμα. Μήπως είχε ζαλιστεί ο κ. Σταυρογιάννης και τα ξέχασε; Και σοβαρά, γιατί έγινε αυτό;

Θα ήθελα τώρα να κάνω τρεις προτάσεις:

α) Στα game reviews, το πλαίσιο "Απαιτήσεις" θα μπορούσε να έχει μικρότερο πλάτος και να μπει στη στήλη "Εταιρία, είδος" κ.λπ. για εξοικονόμηση χώρου. Τη θέση του να πάρει ένα άλλο πλαίσιο στο οποίο θα συγκρίνεται, με τη μορφή ράβδων ή αριθμών, το εκάστοτε πρόγραμμα με άλλα ομοειδή.

β) Καλό θα ήταν η στήλη "Programming" να περάσει στο CD σχεδόν όλη και να γίνεται αναφορά στο "χάρτινο" περιοδικό μόνο σε μία, το πολύ δύο, σελίδες.

γ) Γιατί δεν επιχειρείτε να ξαναγίνει μία εκπομπή στην τηλεόραση ανάλογη με την "Βαδίζοντας προς το 2000"; Τη θυμάστε;

Με εκείνη την ομάδα που θα έφτιαχνε ένα ελληνικό adventure, τι γίνεται; Εχω πολύ καιρό να διαβάσω νέα γι' αυτό το θέμα.

Αυτά προς το παρόν.

Με εκτίμηση,

Φώτης Τσιριγώτης

ΥΓ.: Καλή επιτυχία σε όσα παιδιά δίνουν Πανελλαδικές τον Ιούνιο.

Αλληλογραφία

Φίλε Φώτη,

Οι ερωτήσεις που θέτεις για την οθόνη της Philips και για το Atlantis επιδέχονται μόνο υποκειμενικών απαντήσεων. Ο συντάκτης μας κατέθεσε και στις δύο περιπτώσεις την προσωπική του άποψη και δεν θα ήταν σωστό να προσθέσουμε κάποιο άλλο σχόλιο από τη στήλη αυτή. Cost-effective είναι ένας πιο τεχνικός όρος απόδοσης της έκφρασης "αξίζει τα λεφτά του". Σε ό,τι αφορά τα προϊόντα που αναφέρεις, προέκυψε ανάγκη να γίνουν περικοπές στο αφιέρωμα του συγκεκριμένου τεύχους λόγω πληθώρας ύλης. Σχετικά δε με τις προτάσεις σου:

α) Θα εξετάσουμε το θέμα, αν και συνήθως οι σχετικές πληροφορίες υπάρχουν και στο review.

β) Στο σημείο αυτό θα μου επιτρέψεις να είμαι κάθετα αρνητικός. Το PC Master είναι πρωτίστως περιοδικό και ακολούθως οτιδήποτε άλλο. Αυτό που προτείνεις είναι ουσιαστικά η μετάλλαξη της φυσιογνωμίας του περιοδικού και η υιοθέτηση σταδιακά πλήρους ηλεκτρονικής μορφής, κάτι που έχει γίνει - σε μερικές περιπτώσεις - στο εξωτερικό, διαφοροποιεί όμως ουσιαστικά τη μορφή και το ρόλο του μέσου. Το περιοδικό προορίζεται για ανάγνωση, είναι δε σημαντικό να λειτουργεί ανεξάρτητα, χωρίς να απαιτείται παρουσία υπολογιστή. Σχετικά με τη στήλη που αναφέρεις, τα listings πέρασαν για λειτουργικούς λόγους στο CD, όμως σε καμιά περίπτωση δεν μελετάμε την ευρύτερη μεταφορά σε αυτό μέρους του περιοδικού.

γ) Δεν αποκλείεται να το ξανακάνουμε. Το ζητούμενο είναι πόσοι αναγνώστες μας θα επιζήσουν αντικρίζοντας στο γυαλί τις ευγενικές μας φυσιογνωμίες...

Από ό,τι ξέρω, ο κ. Τσουρινάκης καθυστέρησε κάπως το συγκεκριμένο project λόγω φόρτου εργασίας. Σύντομα, όμως, θα προβεί σε σχετικές με το θέμα ανακοινώσεις.

ΑΝΕΠΑΡΚΕΙΣ... ΠΡΟΘΕΣΜΙΕΣ

Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου και γράφω για πρώτη φορά για να εκφράσω μερικές απόψεις για το PC Master.

Ξεκινάω με τα συγχαρητήρια. Πολύ καλή η κίνηση να βάλετε CD-ROM και να αυξήσετε τις σελίδες του περιοδικού. Πιστεύω πως η ένωση των δύο περιοδικών (PC Master/Games) ήταν θετική και η απόκτηση "ράχης" αξιοσημείωτη. Τώρα που μου δίνεται η ευκαιρία, θέλω να πω στον Γιάννη - όχι Πατρίκο - Σφέτκο ότι ποτέ δεν έχει ξεκολλήσει (η ράχη). Συγχαρητήρια στους νικητές του διαγωνισμού.

Και λέγοντας "διαγωνισμού" θυμήθηκα κάτι απαράδεκτο για περιοδικό όπως το PC Master. Στο τεύχος 70 είχατε δύο διαγωνισμούς. Ο ένας έληγε στις 29 Φεβρουαρίου! Και ερωτώ: Αφού γνωρίζετε ότι το περιοδικό φθάνει αργά σχεδόν στις περισσότερες πόλεις της Ελλάδας (εδώ που μένω εγώ, το περιοδικό έρχεται 27 του μηνός), γιατί δεν βάλατε το διαγωνισμό πιο νωρίς; Για παράδειγμα, εγώ είχα μόνο δύο μέρες για να προλάβω την προθεσμία!

Και κάτι ακόμη: Δεν κατάλαβα γιατί το εξώφυλλο δεν έχει τους τίτλους των παιχνιδιών που υπάρχουν στο περιοδικό. Πώς θα ξέρει κάθε υποψήφιος αγοραστής τι παιχνίδια έχετε στο εκάστοτε τεύχος; Τέλος, θα ήθελα να "καρακράξω" τους αναγνώστες για τις ερωτήσεις που κάνουν στο περιοδικό (πόσο κάνουν τα 4MB μνήμης, πόσο κάνει ο τάδε δίσκος;) Επιτέλους, γιατί δεν κοιτάνε τις διαφημίσεις - που δεν είναι και λίγες - στο ίδιο το περιοδικό; Τα είπα και ξαλάφρωσα! Κλείνοντας, θα ευχηθώ στο περιοδικό και σε μένα ό,τι καλύτερο!

Με εκτίμηση,
Παναγιώτης Παπαδόπουλος,
Γιαννιτσά

Φίλε Παναγιώτη,

Να είσαι σίγουρος πως θα προσπαθούμε πάντοτε για το καλύτερο. Σχετικά με τα θέματα που θέτεις, σημειώνουμε τα εξής:

- Ο διαγωνισμός που αναφέρεις αποτέλεσε σίγουρα εξαίρεση και όπως, θα παρατηρήσεις στα επόμενα τεύχη, υπάρχει πλέον αρκετός χρόνος για να στείλουν όλοι οι αναγνώστες τις απαντήσεις στους διαγωνισμούς που διοργανώνουμε.

- Το αίτημά σου να αναγράφονται και πάλι οι τίτλοι και να εικονίζονται τα Game Reviews στο εξώφυλλο του περιοδικού πραγματοποιήθηκε.

- Οσον αφορά στην τελευταία παρατήρησή σου, στα δύο τελευταία τεύχη αναφερθήκαμε εκτενώς μέσω αυτής της στήλης.

Ανταποδίδοντάς σου με τη σειρά μας τις ευχές, σε ευχαριστούμε για το όμορφο λογότυπο του PC Master που έφτιαξες και μας έστειλες μαζί με το γράμμα σου.

ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ... ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,

Προσπερνάω τα γνωστά σχόλια περί της ύλης του περιοδικού και μπαίνω κατευθείαν στο "ψητό".

Είμαι κάτοχος ενός ξεπερασμένου για τα δεδομένα της εποχής 386DX/40, 4MB RAM, 210MB HD, 1.44 FD, SVGA 1024X768, DOS 6.2 και WINDOWS 3.1.

α) Σκέφτομαι να τον αναβαθμίσω και θέλω να μου περιγράψεις, αν είναι δυνατόν, ένα ικανοποιητικό σύστημα και πόσο θα κοστίσει.

β) Σκέφτομαι παράλληλα να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή προς αντικατάσταση του στερεοφωνικού, να μπορώ δηλαδή να ακούω CD μουσικής όπως θα τα άκουγα από στερεοφωνικό. Θα ήθελα να μου πεις τι πρέπει να κάνω για να έχει αυτή τη δυνατότητα ο υπολογιστής μου. Ποια κάρτα ήχου είναι κατάλληλη και ποιο CD;

Υπάρχουν προγράμματα μέσα από τα οποία το σύστημα μπορεί να παίζει CD μουσικής; Αν ναι, ποιο θα ήταν το κατάλληλο στην περίπτωσή μου;

Ευχαριστώ,
Νίκος Κωνσταντινίδης,
Πτολεμαΐδα

Φίλε Νίκο,

α) Ο προσδιορισμός της σύνθεσης ενός "ικανοποιητικού" συστήματος εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από τις ανάγκες σου. Είμαστε ωστόσο σίγουροι πως, διαβάζοντας την ύλη του PC Master, θα μπορέσεις με ευκολία να τις προσδιορίσεις και να αποφασίσεις ποιο θα είναι το σύστημα που ταιριάζει καλύτερα στην περίπτωσή σου.

β) Η κάρτα ήχου δεν είναι απαραίτητη, επειδή μπορείς να συνδέσεις απευθείας το CD-ROM με τον ενισχυτή ή τα ηχεία σου, χρησιμοποιώντας ένα καλώδιο που θα σου δώσει οποιοδήποτε κατάστημα ηλεκτρονι-

κών, αν εξηγήσεις τι ακριβώς ζητάς. Αν προτιμάς τη σύνδεση με την κάρτα ήχου, το αντίστοιχο καλώδιο που απαιτείται για τη σύνδεση συνήθως παρέχεται με την αγορά καινούριου CD-ROM. Το ίδιο συμβαίνει και με το software που θα χρειαστείς προκειμένου να χειρίζεσαι το CD-ROM στη μορφή του audio player, μέσω του υπολογιστή σου. Μην ανησυχείς, λοιπόν. Το σύνολο των CD-ROMs καθώς και των στερεοφωνικών καρτών ήχου κάνουν για τη δουλειά που τα θέλεις.

ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας από τους καινούριους σου αναγνώστες (τεύχος 70) και ομολογώ πως από το πρώτο κιόλας τεύχος που διάβασα έμεινα πολύ ευχαριστημένος από την ύλη σου. Ωστόσο, υπάρχουν κάποια σημεία τα οποία σου διαφεύγουν. Να προσθέσω επίσης πως επικροτώ την ιδέα της στήλης "Πριν Αγοράσετε", η οποία προσφέρει ικανοποιητική κάλυψη όσον αφορά στα περιφερειακά των υπολογιστών και πως η ιδέα που θα προτείνω είναι παρεμφερής με τη στήλη. Παρόλο που η στήλη προσφέρει ικανοποιητική ενημέρωση, ασχολείται με τα περιφερειακά μεμονωμένα.

Θα έλεγα, λοιπόν, να αφιερώσετε μία ή, αν το κρίνετε σκόπιμο, και περισσότερες από τις στήλες "Αφιέρωμα" για να αναλύσετε διεξοδικά την εσωτερική λειτουργία του υπολογιστή και τον τρόπο με τον οποίο συνεργάζονται τα διάφορα μέρη του (CPU με μνήμη, κάρτα γραφικών με άλλα μέρη του υπολογιστή κ.λπ.) και πώς, τελικά, όλα αυτά καταλήγουν σε αυτό που βλέπουμε (και ακούμε) στην οθόνη. Επίσης, πώς και σε τι βοηθούν οι αναβαθμίσεις του υπολογιστή (περισσότερη μνήμη, δυνατότερη CPU, οι γρηγορότερες κάρτες γραφικών, η περισσότερη μνήμη σε αυτές, οι 16-bit κάρτες ήχου κ.λπ.) σε τομείς όπως γραφικά, κίνηση sprites, frames/sec, μεγαλύτερες αναλύσεις, προσπέλαση δεδομένων.

Φιλικά,
Δάφλος Δημήτρης,
Βύρωνας

▼ Φίλε Δημήτρη,
Οι προτάσεις σου είναι ενδιαφέρουσες και θα ληφθούν πολύ σοβαρά υπόψη. Θέλουμε, εξάλλου, στο μέλλον να είσαι ακόμα περισσότερο ευχαριστημένος από την ύλη μας!

ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι μια φανατική θαυμάστριά σου και διαβάζω το PC Master ανελλιπώς εδώ και 3 χρόνια. Πιστεύω ότι το PC Master είναι το καλύτερο περιοδικό για τα computers που έχει βγει ποτέ. Για πρώτη φορά έχω ορισμένες απορίες, γι' αυτό και σου γράφω.

Είμαι 17 χρόνων και έχω έναν υπολογιστή (PC) 386/40MHz με 2MB RAM, 120MB HD και έγχρωμη οθόνη VGA. Θέλω να τον αναβαθμίσω και να τον κάνω 486/100MHz με 8MB RAM και 635MB HD.

α) Μπορείς να μου πεις τι πρέπει να αγοράσω από τα καταστήματα ώστε να γίνει η αναβάθμιση;

β) Πώς μπορεί ένας υπολογιστής 386/40MHz να γίνει 486/100MHz;

γ) Πώς μπορώ να συμπιέσω ένα πρόγραμμα από το σκληρό δίσκο σε δισκέτες και πώς από τον Norton Commander;

δ) Τι είναι η motherboard και η CPU 486 και σε τι χρησιμεύουν αυτά;

ε) Πόσο κάνει μια κάρτα γραφικών SVGA;

στ) Πώς μπορώ να αποσυμπιέσω ένα παιχνίδι από τον Norton Commander;

ζ) Πόσο κάνει το FIFA 96 και το Super Street Fighter Turbo;

η) Θα ήθελα να μου πείτε τους κωδικούς και τα κόλπα του Street Fighter II (επειγόντως, γιατί είναι ανάγκη).

Αν σας κούρασα, συγγνώμη. Συνεχίστε έτσι. Είστε οι καλύτεροι!

Με αγάπη,
Πόπη Σαμψών,
Πειραιάς

▼ Αγαπητή Πόπη,
Φυσικά και δεν μας κουράζεις, το αντίθετο μάλιστα.

α) Μία motherboard 486/100, 8MB μνήμης για τη συγκεκριμένη motherboard και έναν σκληρό δίσκο (αν και μάλλον δεν θα βρεις πια 635MB παρά μόνο μεταχειρισμένο). Θα σου χρειαστεί, βέβαια, και ένα κατσαβίδι. Αν πάντως δεν αισθάνεσαι έτοιμη να κάνεις μόνη σου την αναβάθμιση, πάρε όλα τα περιφερειακά που θέλεις από το ίδιο κατάστημα και ζήτησε από έναν τεχνικό του να σου κάνει αυτός την αναβάθμιση.

β) Με την αλλαγή επεξεργαστή και motherboard.

γ) Υπάρχουν διάφορα συμπιεστικά προγράμματα, με πιο γνωστό όλων PKZIP.

Ο Norton Commander διαθέτει τις εντολές Compress (ενεργοποιείται με Alt-F5) και Decompress (Alt-F6) για συμπίεση και αποσυμπίεση αντίστοιχα αρχείων.

δ) Είναι η μητρική πλακέτα του υπολογιστή που περιέχει την CPU και όλα τα απαραίτητα κυκλώματα για την επικοινωνία της με τα υπόλοιπα τμήματα του υπολογιστή, και η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (Central Processing Unit) ή, απλώς, επεξεργαστής που αναλαμβάνει την εκτέλεση όλων των λογικών πράξεων που απαιτούνται από τα προγράμματα και το hardware του μηχανήματος.

ε) και ζ) Για τις τιμές θα πρέπει να απευθυνθείς στα καταστήματα της περιοχής σου.

στ) Συμβουλέψου την απάντηση στο τρίτο ερώτημά σου.

η) Θα μεταβιβάσουμε το αίτημά σου στον κ. Γιαγιά, υπεύθυνο για τη στήλη των tips.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

▼ Ιωάννης Παπαγιαννόπουλος, Βύρωνας: Φυσικά και δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε στο περιοδικό τους κωδικούς του Quest for Glory IV. Θα χρειαστεί να το αγοράσεις πρωτότυπο (υπάρχει ακόμα σε κάποια καταστήματα της Στουρνάρη).

▼ Δημήτρης-Ηλίας Γκανάτσιος, Αθήνα: Το μηχάνημά σου, εφόσον το χρησιμοποιείς για παιχνίδια, χρειάζεται άμεση αναβάθμιση στο CD-ROM που από διπλής ταχύτητας πρέπει να γίνει εξαπλής. Τα Windows 95 εμπεριέχουν την έκδοση 7.0 του MS-DOS, με την οποία μπορούν ακόμα και να εκκινήσουν το σύστημα. Ελπίζουμε το CD του προηγούμενου μήνα να σε ικανοποίησε. ■

Είμαστε καταναλωτές Β' κατηγορίας;



Ισως ο τίτλος σας ξενίζει λιγάκι. Ομως, φαίνεται πως αυτή είναι η πικρή αλήθεια σε πολλές περιπτώσεις. Οι αγοραστές προϊόντων Πληροφορικής στη χώρα μας συχνά δεν απολαμβάνουν τον ίδιο σεβασμό με αυτούς του εξωτερικού.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Η κάρτα μου Millenium, αναβαθμίστηκε στα 8 MB μνήμης WRAM, αλλά η βελτίωση στις επιδόσεις είναι μηδαμινή, αν πιστέψουμε τα benchmarks. Στέλνω e-mail στη Matrox ("αυτό και αυτό συνέβη, αυτά είναι τα χαρακτηριστικά") και περιμένω απάντηση. Σε δύο ώρες είχα άμεση απόκριση, με συμβουλές για αναβάθμιση του BIOS της motherboard και της κάρτας γραφικών. Και τα δύο είναι απλές διαδικασίες, καθώς και ο Micron και η Millenium έχουν Flash Eprom, γεγονός που τους επιτρέπει να αναβαθμίζονται μέσα σε 5 λεπτά, με τη βοήθεια software. Εντούτοις, αποτέλεσμα ουδέν, χώρια που από το πολυδιαφημιζόμενο 3D acceleration δεν είδα το παραμικρό, δηλαδή άνθρακες ο θησαυρός και εγώ κλαίω τα λεφτά που έδωσα. Οχι ακριβώς, διότι η επιπλέον μνήμη κάνει θαύματα στα σχεδιαστικά προγράμματα που δουλεύω, αλλά εκεί που με ενδιέφερε περισσότερο δεν είδα βελτίωση!

Το ηθικό δίδαγμα; Και στις δύο περιπτώσεις επικοινωνίας μου μέσω e-mail, οι απαντήσεις ήρθαν αμέσως και το τεχνικό προσωπικό ήταν ευγενικό και προσέφερε ουσιώδεις συμβουλές και οδηγίες. Κάνοντας τη σύγκριση με πολλές εγχώριες εταιρίες, κατσούφιασα ακόμα περισσότερο και κατέληξα στο αναπόφευκτο συμπέρασμα ότι εδώ μας θεωρούν πράγματι καταναλωτές Β' κατηγορίας (στην καλύτερη των περιπτώσεων, γιατί συνήθως είμαστε Γ' Εθνική...).

TOSHIBA ΘΕΛΕΤΕ;

Βόλτα στη Στουρνάρη, ψάχνοντας για τιμές φορητών υπολογιστών. Μπήκα λοιπόν σε κατάστημα που διαθέτει αρκετές μάρκες που με ενδιέφεραν και ζήτησα το απλούστερο πράγμα στον κόσμο: "Καταλόγους με προδιαγραφές των προϊόντων και ενδεικτικές τιμές." Τι απάντηση έλαβα; "Μισό λεπτό, να ψάξουμε σε κανένα τιμολόγιο... Α, ναι. Θυμάμαι ότι ένας που είχε αγοράσει πριν από λίγο καιρό είχε πληρώσει τόσο... Ξέρετε, η αντιπροσωπία δεν μας έχει δώσει στοιχεία... Μισό λεπτό να ψάξω, μήπως έχω κάποιο ενημερωτικό φυλλάδιο." Αφού με τα πολλά κατάφερε να βρει το μοντέλο που του ανέφερα, ένα Toshiba Satellite Pro 410 CDT, άκουσα με εμφανή κατάπληξη την τιμή: "1.700.000 δρχ."! Περίπου 600 χιλιάδες δραχμές παραπάνω από την τιμή που το αγοράζει ο Αμερικανός ενδιαφερόμενος.

Εστω ότι το μεταφέρουν από την άλλη άκρη του Ατλαντικού με ιδιωτικό αεροπλάνο, τυλιγμένο σε πούπουλα και πασπαλισμένο σε χρυσόσκονη, οπότε τους έρχεται κομμάτι ακριβότερο εδώ. Αλλά και πάλι, πιο φτηνά μου έρχεται να αγοράσω ράβδους χρυσού με το ίδιο βάρος, παρά φορητό υπολογιστή. Γιατί όμως τέτοια χαοτική διαφορά; Τελικά, μία σκέψη είναι να το φέρω από την Αμερική, μέσω ενός φίλου που έχει εταιρία σχετική με το αντικείμενο και μπορεί να το προμηθευτεί στην κανονική του τιμή.

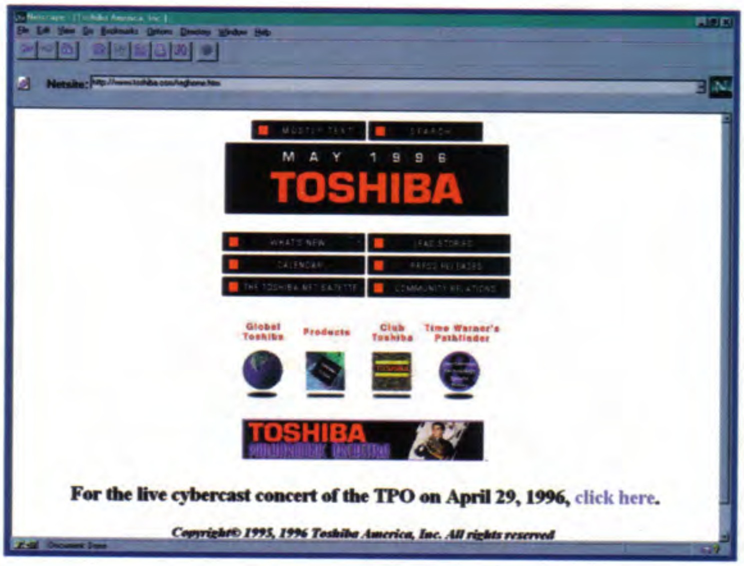
Το μοντέλο που επιλέχθηκε ήταν το Satel-

lite 100CS, σχετικά φθηνό και κατάλληλο για μέση χρήση (σιγά μην περίμενα να με δωροδοκήσετε, αχάριστοι). Ούτως ή άλλως, η εγγύηση είναι διεθνής, οπότε και η ελληνική αντιπροσωπία είναι υποχρεωμένη να με υποστηρίξει. Πρόκειται για την Ιντεάλ Πληροφορική, οι άνθρωποι της οποίας ήταν εξαιρετικά ευγενικοί και εξυπηρετικοί στην τηλεφωνική επικοινωνία που είχαμε (κάτι που σπανίζει ιδιαίτερα στις μέρες μας). Μπορεί να χρεώνουν χρυσά τα μηχανήματα που φέρνουν (ήταν και λίγο μυστικοπαθείς στις τιμές: "Πολιτική της εταιρίας μας είναι να μη δίνει τιμές, αλλά να παραπέμπει το χρήστη στους μεταπωλητές", όπως μου είπανε - ναι, αλλά εγώ ο έρημος κακό έκανα που ρώτησα πόσο κάνει αυτό που σκέφτομαι να αγοράσω;), αλλά ήταν πρόθυμοι να βοηθήσουν.

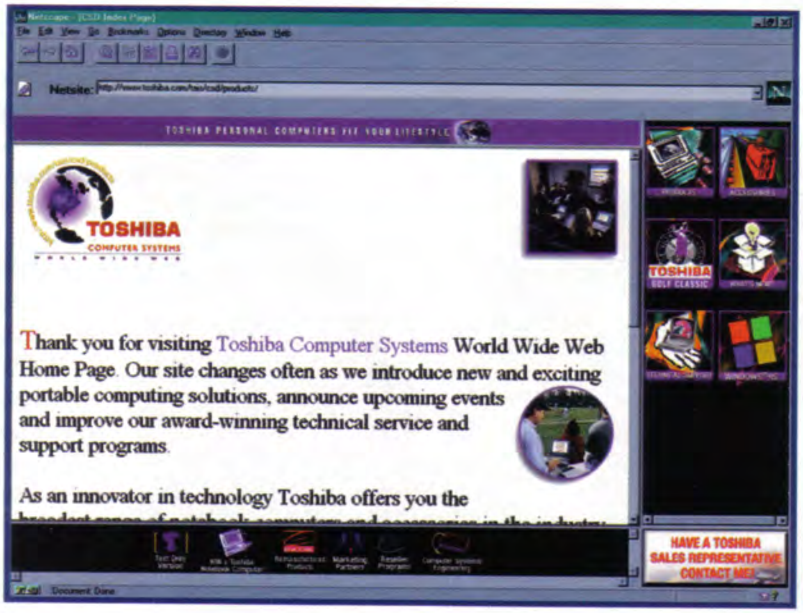
Αλλη λύση θα ήταν να πάμε σε made in Taiwan μηχανήματα. Στην περίπτωση των φορητών υπολογιστών, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, όπως στα desktop μηχανήματα. Δεν σας συνιστώ σε καμία περίπτωση να διακινδυνεύσετε.

ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΕ ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ

Είχα την ευκαιρία να συναντήσω "ένα φίλο από τα παλιά", ο οποίος εργάζεται σε τοπογραφικό γραφείο και έχει ενστερνιστεί πλήρως τα αγαθά της σύγχρονης τεχνολογίας. Γραφεία μηχανικών αυτού του είδους διαθέτουν τον πιο εντυπωσιακό εξοπλισμό που θα συναντήσετε και πληρώνουν σεβαστά χρηματικά ποσά, τόσο για hardware όσο και για προγράμματα. Το Autocad Release 13 και το Microstation, που χρησιμοποιούνται ευρέως, αγγίζουν το ένα εκατομμύριο έκαστο. Ακόμη και τα upgrades είναι ακριβά, περίπου 200 με 300 χιλιάδες δραχμές. Αρκεί όμως μία επίδειξη, για να καταλάβει κάποιος ότι αποδίδουν τα χρήματα που επενδύουν σε αυτά οι επαγγελματίες. Βλέποντας υπέροχα rendered μοντέλα σε οθόνες 21 ιντσών, σύνθετους υπολογισμούς που παλαιότερα απαιτούσαν κόπο και χρόνο να διεκπεραιώνονται σε λίγα δευτερόλεπτα, γεωγραφικά συστήματα πληροφοριών και GPSs (Global Positioning Systems, που καταγράφουν θέσεις με τη βοήθεια δορυφόρου), δεν μπορεί παρά να μείνετε με λαμπρές εντυπώσεις.



Σκηνή 1: Toshiba σε πρώτο πλάνο.



Σκηνή 2: Αντέχετε ακόμη; Συγκινήσεις με frames και υψηλή αισθητική.

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

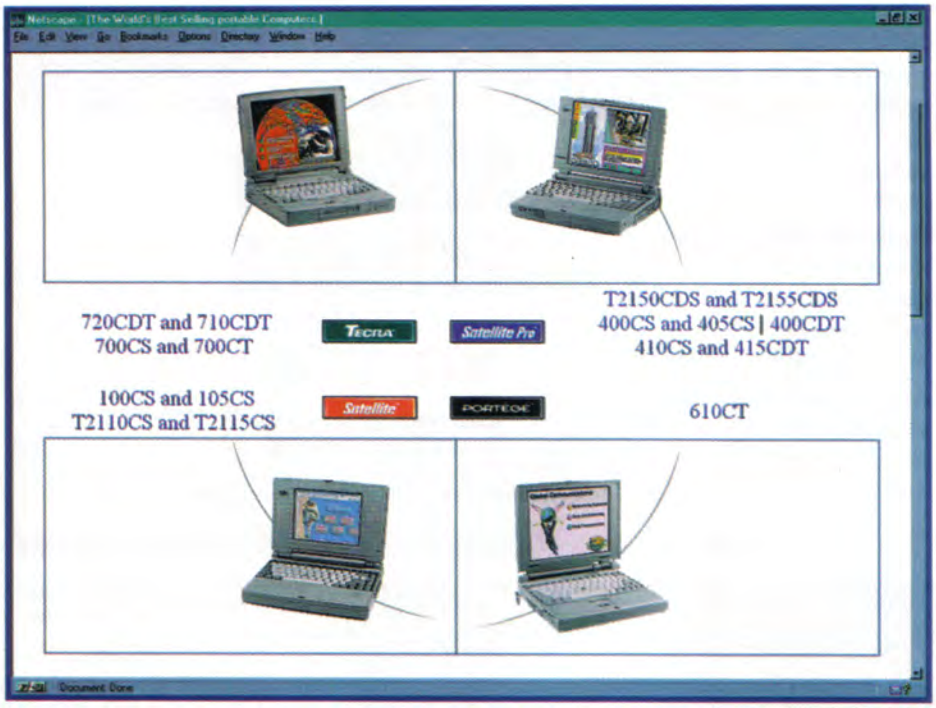
Οι καλοκαιρινές συμβουλές μας για το προσεχές τρίμηνο υπολογιστικών αγορών. Οπως θα κάθεστε στην παραλία και θα ονειρεύεστε το PC που θα παραγγείλετε, κρατήστε αυτά τα σημεία σε προτεραιότητα.

1) Ιδανική αγορά, σε ό,τι αφορά το λόγο κόστος/απόδοση, είναι ένας 100άρης Pentium. Μία καλή motherboard με το εν λόγω chipάκι και 256 KB cache θα ελαφρύνει την τσέπη σας περίπου κατά 70.000 δραχμές.

2) Πάρτε πολλή μνήμη. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το 16άρι SIMMάκι κοστίζει περίπου 50.000 δρχ., ποσό αστείο, αν συγκριθεί με όσα ίσχυαν μόλις πριν από ένα εξάμηνο. Δώστε 100.000 δρχ. και πάρτε συνολικά 32 MB μνήμης. Μη σας τρομάζει το μέγεθος. Είναι καιρός να το συνηθίσουμε και αυτό. Επιπλέον, ένας 100άρης Pentium με 32 MB RAM είναι περίπου κατά 25% ταχύτερος από έναν 150άρη με 16 MB μνήμης. Η διαφορά απόδοσης σε καθημερινή χρήση είναι κάτι παραπάνω από αισθητή. Αν αργότερα θελήσετε ταχύτερο επεξεργαστή, τα πράγματα είναι απλούστατα, καθώς οι περισσότερες motherboards δέχονται μέχρι Pentium στα 180 MHz. Επίσης, προσέξτε να πάρετε δύο 16άρια SIMMs και όχι τέσσερα 8άρια, για να μπορείτε αργότερα να αναβαθμιστείτε χωρίς να χρειάζεται να αλλαχτούν οι υπάρχουσες μνήμες.

3) Ο δίσκος σας θα είναι πλέον τουλάχιστον 1,2 GB. Υπολογίστε περίπου 50.000 δρχ. Ενα εξαπλό CD κοστίζει άλλες 25 χιλιάδες δραχμές. Το τετραπλό κοστίζει περίπου 15 χιλιάδες και η διαφορά τους σε ταχύτητα είναι μάλλον μικρή.

4) Το έχουμε πει, αλλά δεν θα σταματήσουμε να το επαναλαμβάνουμε: Μη συμβιβάζεστε με τις οθόνες που έρχονται "πακέτο".



Σκηνή 3: Το τελειωτικό χτύπημα. Notebooks σε παράταξη.



Διαστημικό φλιπεράκι. Το δικό μου high score είναι 2,717,000 με την ευκαιρία...

Δώστε κάτι παραπάνω και αγοράστε μία καλή οθόνη. Οσο για την κάρτα γραφικών, η Diamond φαίνεται να επικρατεί σε όλα τα μέτωπα, ειδικά στο μεσαίο κομμάτι της αγοράς. Το μόνο άσχημο είναι ότι έχει μπλέξει τους κωδικούς των προϊόντων της και έχει επέλθει σύγχυση σχετικά με τους drivers.

ΟΙ ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ INDEXERS

Στο προηγούμενο τεύχος, αναφέρθηκε εκ παραδρομής μόνο το site της Hellas On Line. Αντίστοιχη προσπάθεια για την καταγραφή των ελληνικών σελίδων του Web έχει γίνει και από τη HIWAY Network, στη διεύθυνση http://cosmos.hiway.gr/gi/. Ο κατάλογος είναι πληρέστατος, ενημερώνεται διαρκώς και αξίζει να τον επισκεφθείτε.

Η PC Experience έχει το θάρρος να επανορθώνει άμεσα τα όποια λάθη και τις παραλείψεις της (συμπαθάτε με, άνθρωπος είμαι και εγώ, εξάλλου δεν υπάρχει πουθενά δόλος εκ μέρους μου).

ΓΙΝΑΜΕ MAINSTREAM...

Ξέρω, πρέπει να ελαττώσω τις αμερικανικές λέξεις και ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για την κατάχρησή τους. Η συγκεκριμένη όμως εκφράζει εύγλωττα ένα πολύ πρόσφατο φαινόμενο: Η Πληροφορική έχει εισέλθει πλέον με αξιώσεις σε ένα ευρύτατο κοινό. Ανοίγω το ραδιόφωνο και ακούω για τα Futurekids που αναλαμβάνουν να καθοδηγήσουν το βλαστάρι σας στα μονοπάτια των υπολογιστών, για το Schoolnet, το διαδικτυακό on-line φροντιστήριο, το Megapack της Hewlett-Packard που συνοδεύει τους έγχρωμους εκτυπωτές 600 και 660 (υπάρχουν σοβαροί, φευγάτοι λόγοι για να τους αγοράσετε, μας λέει η διαφήμιση) και διάφορα άλλα.

Τα ίδια και στην τηλεόραση. Ενώ μέχρι πρότινος δεν ακουγόταν τίποτα από το χώρο, τελευταία ξεπροβάλλουν και οι πληροφορικές διαφημίσεις, εκεί ανάμεσα στα ζωντανά γιαουρτάκια και τα θαυματουργά απορρυπαντικά. Αν αγοράσετε μία κυριακάτικη εφημερίδα και δείτε τα φυλλάδια των πολυκαταστημάτων που πουλάνε ηλεκτρονικά, σε περίοπτη θέση, μαζί με τα κινητά και τις τηλεοράσεις, θα δείτε και τους υπολογιστές.

Μάλιστα είναι της μόδας και οι δόσεις, αυτή την εποχή που ζούμε. Με 9.999 δρχ. το μήνα, χωρίς προκαταβολή, αλλά με καταναλωτικό δάνειο, αγοράζετε το PC που θα ταιριάξει υπέροχα με το σύνθετο και τον καναπέ στο σαλόνι. Βέβαια, ποτέ δεν λένε το πλήθος των δόσεων (κάτι απαγορευμένο διεθνώς, αλλά εδώ σιγά μη δείξουν ευαισθησία) και έτσι εσείς πληρώνετε για καμία διετία δόσεις, καταλήγοντας με τους τόκους να έχετε δώσει τα διπλάσια από την κανονική αξία.

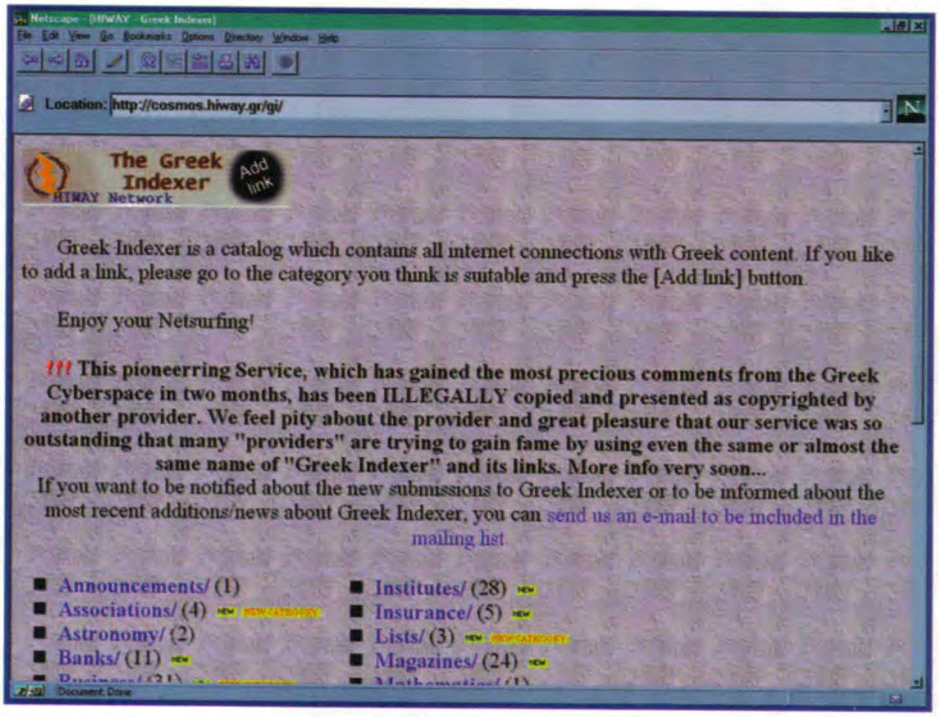
CYBERIA SPRING 96

Είχε περισσότερο κόσμο από κάθε άλλη χρονιά, κατέφθασαν οργανωμένοι οι συνδρομητές από τη Θεσσαλονίκη, το κλίμα ήταν φιλικό και άνετο, τα είπαμε από κοντά με αρκετούς αναγνώστες και περάσαμε υπέροχα. Δεν πρόκειται να πω περισσότερα, διότι θα τα διαβάσετε σε άλλο σημείο του περιοδικού. Αντε και το χειμώνα με το καλό...

Κατά τα άλλα, το Internet έχει αρχίσει να αγκομαχά. Βλέπετε, από τη στιγμή που το έχουν περιλάβει όλα τα περιοδικά του πλανή-

τη και το έκαναν μόδα, σκέφτεται ο πάσα ένας "μα, να μην μπούμε και εμείς σε αυτό το πράγμα που το λένε Internet;". Ναι, αλλά όταν η καλωδιακή υποδομή του Δικτύου είναι αυτή τη στιγμή σχεδιασμένη για ορισμένο αριθμό συνδρομητών, με προβλεπόμενη αύξηση σε λογικά πλαίσια, και ξαφνικά μπαίνουν μέσα ακόμη και άνθρωποι που δεν το χρειάζονται καθόλου, τότε φίλτατοι αναγνώστες έχουμε ένα πρόβλημα. Η αύξηση της ζήτησης δεν καλύπτεται από την προσφορά. Για αυτό και μέχρι να κατεβάσετε εσείς εκείνη την ωραία εικόνα, σκέφτεστε ότι θα ήταν καλύτερα να παίρνατε το πρώτο αεροπλάνο και να φύγετε στην Αμερική για να τη φέρετε πίσω σε ...δισκέτα.

Διαβάζω για γκρίνια και μιζέρια από πολλά σημεία του πλανήτη. Πολλοί μεγάλοι κόμβοι "στενάζουν" υπό το βάρος των επισκεπτών και οι τηλεπικοινωνιακοί οργανισμοί ετοιμάζουν νέες επενδύσεις σε δικτυακό εξοπλισμό, ώστε να πάρει και μία ανάσα το ταλαίπωρο το Net. Μέχρι τότε, όμως, κάντε λίγο κράτει, διότι τα πράγματα είναι ελαφρώς στριμωγμένα.



The Greek Indexer, από τη HIWAY Network. Σταματήστε επιτέλους να ψάχνετε και αρχίστε να βρίσκετε! Καιρός δεν είναι;

ΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

Αντε να πάρουμε και τη δικτυακή μας δόση. Αυτόν το μήνα, τριγυρνάμε στα ξένα, σε δύο θαυμάσιους κόμβους. Ο πρώτος είναι της FedEx (Federal Express), κάτι σαν τα δικά μας ΕΛΤΑ (στο όνομα μόνο, διότι σε όλα τα υπόλοιπα είναι η μέρα με τη νύχτα). Η διεύθυνση είναι http://www.fedex.com, η σχεδίαση πολύ όμορφη, με ζωηρά, προσεκτικά επιλεγμένα χρώματα, αλλά εκεί όπου ξεχωρίζει ο κόμβος είναι στις υπηρεσίες και ιδιαίτερα στο tracking. Τι είναι αυτό; Αφού στείλετε ένα δέμα, μπορείτε μετά να παρακολουθείτε την πορεία του μέσα από τον Web, για να γνωρίζετε πότε έφυγε, πού βρίσκεται τώρα, αν θα καθυστερήσει, ποιος το παρέλαβε κ.λπ. - γενικά, το ταλαίπωρο το δέμα δεν πρόκειται να ξεφύγει από την αυστηρή παρακολούθησή σας. Ο,τι πρέπει δηλαδή για ανυπόμονους και για επείγουσες περιστάσεις.

Δεύτερη στάση στο δικτυακό μας ταξίδι είναι ο κόμβος της Toshiba (http://www.toshiba.com). Είναι ο πιο καλοσχεδιασμένος που έχω αντικρίσει. Βρήκα αμέσως αυτό που ήθελα, εντυπωσιάστηκα διότι το καθετί ήταν στη θέση που έπρεπε, το design ήταν σύγχρονο και ελκυστικό με frames, τα περιεχόμενα περιεκτικά, ενώ γενικά είναι κάτι που δεν πρέπει να χάσετε. Προϋπόθεση αποτελεί να αντέχετε τις συγκινήσεις, διότι τα φορητά που παρελαύνουν κλέβουν καρδιές...

ΜΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ...

Σε ιδιαίτερο σεμινάριο, με ένα μηχάνημα που ακολουθούσε τους δικούς του νόμους. Κοιτάζω από περιέργεια τα Properties στο My Computer και βλέπω ότι διαθέτει μόνο 8 MB μνήμης. Μου φάνηκε εξαιρετικά ύποπτο, διότι ο υπόλοιπος εξοπλισμός ήταν αξιόλογος: scanner HP ScanJet 4P, Pentium/133 MHz, έγχρωμος εκτυπωτής και πολλά ακόμη αγαθά.

Το αναφέρω στον ιδιοκτήτη και με έκπληξη λαμβάνω την απάντηση: "Αποκλείεται, αφού έχει 24 MB!" Κάνω λοιπόν reboot και επιβεβαιώνω στο BIOS ότι τα MB είναι όντως 24. Μπαίνω στα Windows 95 και διαπιστώνω ότι τώρα αναγράφουν το αληθές ποσό μνήμης! Είπατε τίποτα;

Στο ίδιο μηχάνημα, δοκιμάζω να εγκαταστήσω ένα πακέτο και τρέχοντας το Setup.exe από την πρώτη δισκέτα, λαμβάνω την καταπληκτική απάντηση ότι "η δισκέτα στο drive A: δεν είναι φορμαρισμένη" και με ρωτάει αν θέλω να της κάνω ένα ξεγυρισμένο format! Πώς; Σε δεύτερη προσπάθεια, τα ίδια. Με την τρίτη, πήρε εμπρός και έτρεξε το setup. Φαίνεται πως ήθελε λίγο ζέσταμα πρώτα. Μα, επιτρέπονται τέτοια πράγματα στην εποχή μας; Φαντάζεστε ποτέ να σας έβγαζε μήνυμα το ψυγείο σας ότι θέλει πρώτα μία καλή απόψυξη, προτού μας αφήσει να ανοίξουμε την πόρτα; Εκτός εάν έσφιξαν τόσο απότομα οι ζέστες...

Αμ το άλλο; Σε ένα Aptiva, είχε εξαφανιστεί το φλιπεράκι των Windows 95 (πολύ ωραίο παιχνιδάκι, με την ευκαιρία) και τη θέση του είχε πάρει ένα ερωτηματικό, που παρέπεμπε στο help των Windows 95. Χώρια από αυτό, είχαν εξαφανιστεί μυστηριωδώς και κάποια άλλα πράγματα. Τελικά, όσο και αν οι υπολογιστές εδράζονται στη λογική, όλα τα παράλογα με αυτούς συμβαίνουν!

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ

Θα είναι το διμηνιαίο καλοκαιρινό μας τεύχος. Ουσιαστικά "κλείνει" η σαιζόν και είναι η κατάλληλη ευκαιρία για να σχολιάσουμε την υπολογιστική χρονιά που πέρασε, να παινέψουμε αλλά και να θάψουμε προϊόντα, να κάνουμε τέλος πάντων μία ανασκόπηση, καθισμένοι αναπαυτικά στις ξαπλώστρες και ατενίζοντας το Αιγαίο πέλαγος (sic).

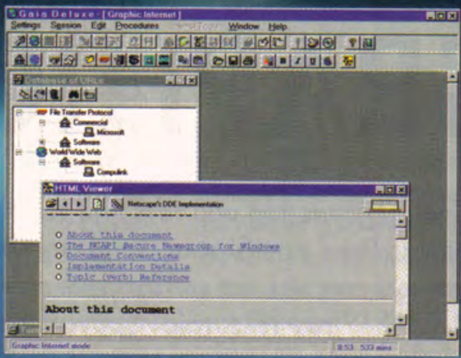
■

ΝΕΑ ΒΕΛΤΙΩΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΕΝΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ 32bit

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ GAIA DELUXE...

Κάντε τη σύνδεσή σας συναρπαστική!
Η νέα έκδοση των 32 bit έχει εντελώς νέο "look" και αξιοποιεί πλήρως τα χαρακτηριστικά των Windows 95.



Microsoft Windows95 COMPATIBLE

- **ΕΥΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΑ ΑΡΧΕΙΑ** σε μορφή HTML ή RTF
- **ΝΕΟ CHAT & PARTY** Πιο φιλικό και λειτουργικό
- **ΝΕΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET**

@ Επαγγελματικός mailer με off-line δυνατότητες και ενσωματωμένο uuencode-uudecode για εύκολη αποστολή και λήψη αρχείων

@ News reader: Και το διάβασμα των newsgroups γίνεται παιχνίδι (με off-line δυνατότητες)

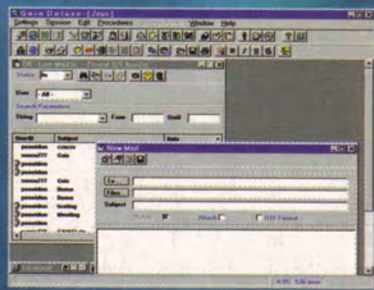
@ Ενσωματωμένος browser για την εύκολη πλοήγηση στις Web σελίδες αλλά και για την επικοινωνία σας με το Netscape ή τον Explorer (με off-line δυνατότητες)

@ Τεράστια βάση δεδομένων Web σελίδων, FTP υπηρεσιών, newsgroups και mailing lists ταξινομημένων ανά κατηγορία.

@ Βιβλιοθήκη για εύκολη ανάπτυξη TCP/IP Client & Server εφαρμογών.

Το **GAIA DELUXE** δεν είναι απλώς ένα φαινόμενο 32 bit, είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο στα χέρια κάθε χρήστη του Δικτύου CompuLink. Αποκτήστε το!

SPECIAL PRICE 12.000 δρχ.



ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ANUBIS
http://www.compulink.gr/mall

ANUBIS SOFTWARE

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, fax: 282663

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ GAIA DELUXE

Παρακαλώ συμπληρώστε το δελτίο και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**
(στην αναγραφόμενη τιμή συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... Υπογραφή ....

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....

❒ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... (προς Compupress A.E., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❒ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα
❒ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου: ❒ VISA, ❒ EUROCARD, ❒ MASTERCARD, ❒ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, ❒ DINERS

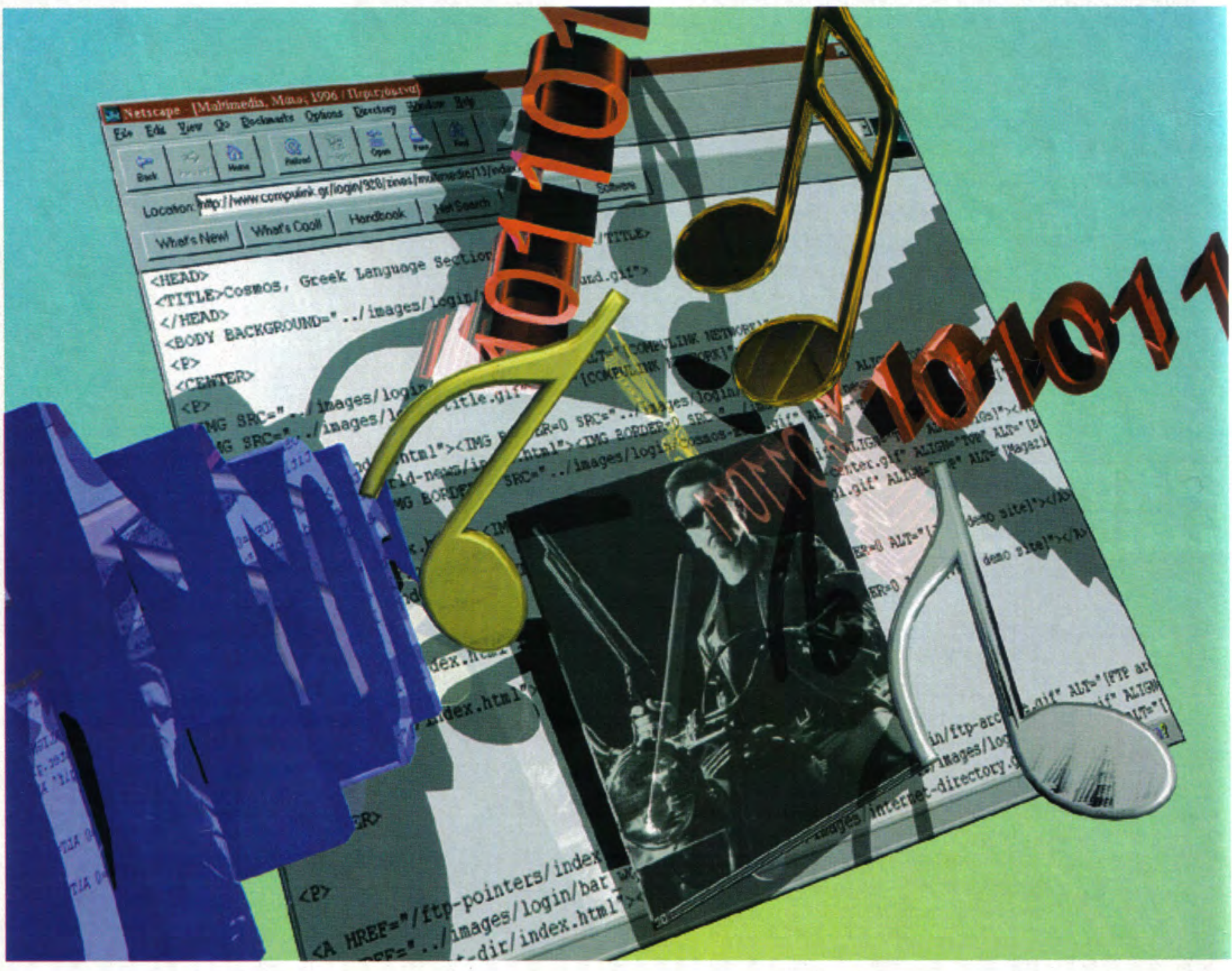
Αριθμός κάρτας .... Ημ/νία λήξεως .... Υπογραφή ....

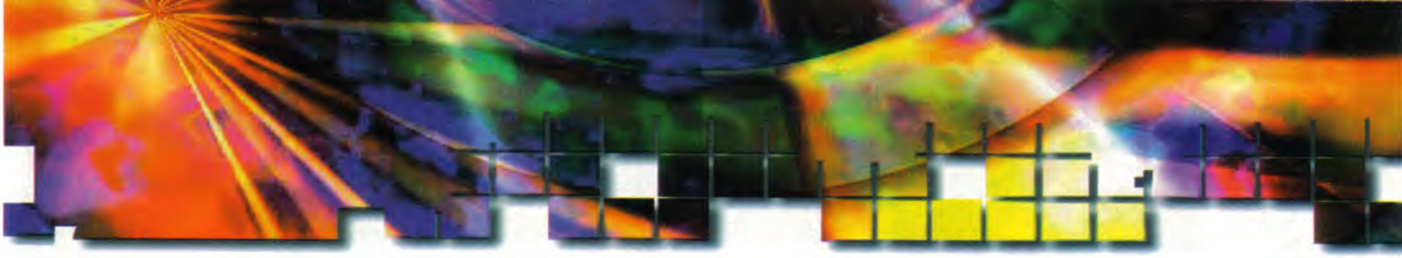
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

INTERNET GRAPHICAL CLIENTS

Είναι αλήθεια πως από τότε που τα Windows συνάντησαν το Internet ένας μεγάλος έρωτας αναπτύχθηκε μεταξύ τους. Τόσο μεγάλος ώστε κατέληξαν να είναι πλέον αχώριστοι παρτενέρ, δημιουργώντας τον πιο επιτυχημένο συνδυασμό ανάμεσα στις δύο σημαντικότερες επαναστάσεις των τελευταίων χρόνων, αυτές των multimedia και των επικοινωνιών.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr





Η πρόσβαση στο Internet μέσω γραφικού περιβάλλοντος όχι μόνο πρόσθεσε νέες δυνατότητες και ευκολίες, οι οποίες μπορούν να γίνουν άμεσα εκμεταλλεύσιμες και προσβάσιμες ακόμα και από τον αρχάριο χρήστη, αλλά ταυτόχρονα απέδειξε πως η τεχνολογία δικαιούται να έχει μερίδιο σε έννοιες όπως γοητεία και λάμψη. Διότι ακριβώς με την αρμονική συνύπαρξη Windows και Internet καταφέραμε επιτέλους να γλιτώσουμε από την απόλυτη κυριαρχία του prompt στις περιπλανήσεις μας στον κυβερνοχώρο και περάσαμε στο οπτικοακουστικό υπερθέαμα που απολαμβάνουμε σήμερα μπροστά στις οθόνες μας. Οι ενδιάμεσοι αυτής της απόλαυσης είναι τα προγράμματα μέσω των οποίων εκτελούμε όλες τις λειτουργίες που προσφέρει το Internet, κάνοντας χρήση του γραφικού περιβάλλοντος, οι graphical clients. Με αυτούς, λοιπόν, τους πιστούς ηλεκτρονικούς φίλους μας θα ασχοληθούμε στο Αφιέρωμα αυτού του μήνα.

INTERNET ΚΑΙ WINDOWS 95

Με την εμφάνιση των Windows 95, το Internet ήρθε ένα βήμα πιο κοντά στον απλό χρήστη, αφού πλέον το ίδιο το λειτουργικό παρείχε απευθείας υποστήριξη TCP/IP καταργώντας την ανάγκη υποχρεωτικής χρήσης προγραμμάτων όπως το Trumpet Winsock, τα οποία αναλάμβαναν μέχρι τώρα τη σύνδεση των graphical clients με τον Internet host. Ας δούμε, όμως, ποιες ρυθμίσεις χρειάζεται να προηγηθούν της εγκατάστασης των Graphical Clients, στα Windows 95.

Πατώντας το πλήκτρο Start και κατόπιν επιλέγοντας από τα Settings το Control Panel, κάνουμε κλικ στο Network icon. Από εδώ ρυθμίζουμε όλα όσα έχουν σχέση με το πρωτόκολλο που θα χρησιμοποιήσουμε και τις διαδικασίες της dial-up σύνδεσης. Εδώ θα περιγράψουμε τις ρυθμίσεις που θα πρέπει να γίνουν για την προετοιμασία μίας επιτυχούς σύνδεσης με την CompuLink, ενώ παρόμοια βήματα με μικρές αλλαγές απαιτούνται για τη χρήση οποιουδήποτε άλλου provider.

Στο παράθυρο, λοιπόν, που ανοίγει αφού διαλέξουμε το Network icon, δίνουμε Add και αμέσως μετά Client. Στη συνέχεια, επιλέγουμε Microsoft και Client for Microsoft Networks. Πατάμε OK, ξανά Add και Adapter. Άλλη μία φορά Add και κατόπιν Microsoft και Dial-Up Adapter. Τέλος, δίνουμε για άλλη μία φορά Add, Protocol και από τον πίνακα διαλέγουμε Microsoft και TCP/IP. Πατάμε OK, ολοκληρώνοντας την πρώτη φάση των ρυθμίσεών μας.

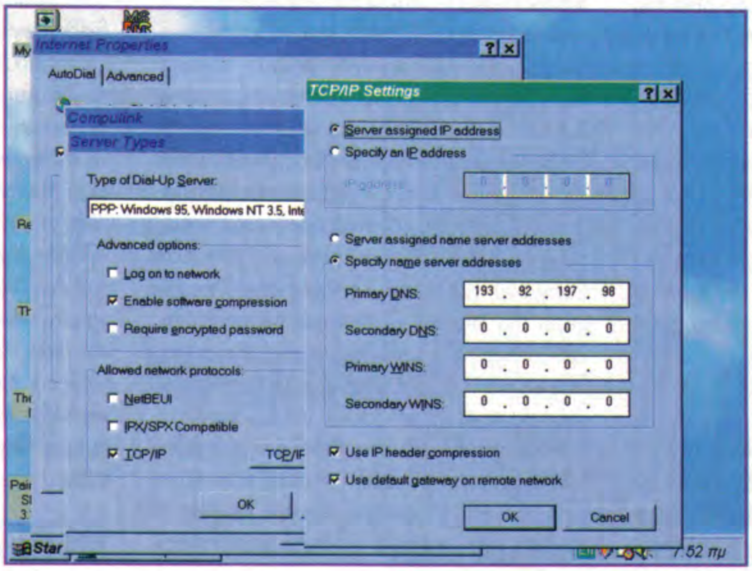
Περνάμε τώρα στα components του Network window. Διαλέγουμε τον Dial-Up Adapter και τα Properties. Κάνουμε κλικ στο Advanced και ενεργοποιούμε (με Yes value) το IPX header compression. Δίνουμε OK και συνεχίζουμε με τη ρύθμιση του TCP/IP. Στα Properties του, τοποθετούμε για κάθε πεδίο τις αντίστοιχες τιμές του provider μας (πρόκειται για configuration που είναι πάντοτε ανακοινώσιμο από τον administrator), οι οποίες - στην περίπτωση της CompuLink - είναι: Στο IP Address tab, IP address 192.0.2.1 και Subnet Mask 255.255.255.0. Στο Gateway tab, 193.92.197.99, Add. Στο DNS Configuration δίνουμε Enable DNS, στον Host γράφουμε Zeus (ή οτιδήποτε άλλο, δεν έχει σημασία), συμπληρώνουμε το Domain με compulink.gr και για DNS Server Search Order δίνουμε 193.92.197.105. Με Add και δύο OK θα ολοκληρώσουμε και αυτό το στάδιο, απαντώντας θετικά στο ερώτημα για reboot του υπολογιστή. Αφού επανέλθουμε στο desktop των Windows 95, κάνουμε κλικ στο My Computer icon και στο Dial-Up networking. Δημιουργούμε μία καινούρια σύνδεση με το Make New Connection, την οποία ονομάζουμε π.χ. My Connection. Εδώ σημασία έχει η επιλογή Server Type που, στην περίπτωσή μας, θα πρέπει να είναι PPP.

Στα TCP/IP Settings φροντίζουμε να είναι μαρκαρισμένα τα Server assigned IP address, Use default gateway on remote network και Use IP header compression. Επιλέγουμε Specify Name Server addresses και συμπληρώνουμε το πεδίο με 193.92.197.105.

Τώρα πια, αφού συνδεθούμε με την CompuLink, δίνουμε join tia ppp και, όταν λάβουμε το μήνυμα πως όλα είναι έτοιμα για την έναρξη της σύνδεσης, πατάμε το πλήκτρο Continue. Μόλις δούμε στο παράθυρο το μήνυμα Connected at xxxxx bps και το χρονόμετρο αρχίσει να μετράει, είμαστε πανέτοιμοι να ανοίξουμε τον client της αρεσκείας μας και να ξεκινήσουμε το ταξίδι χωρίς σύνορα ή, αν θέλετε, την περιπλάνησή μας στο μέλλον που ακούει στο όνομα Graphical Internet. Στη συνέχεια, θα σας παρουσιάσουμε μερικούς από τους πιο δημοφιλείς graphical clients, τους οποίους μπορείτε εύκολα να βρείτε και να κατεβάσετε από τον Internet provider σας, ενώ αρκετοί από αυτούς διατίθενται και σε registered versions με κάποιο - συνήθως όχι υψηλό - αντίτιμο που προσφέρουν φυσικά αυξημένες δυνατότητες. Για όσους μάλιστα διαθέτουν πιστωτική κάρτα, η διαδικασία του registration μπορεί να γίνει πολύ εύκολα μέσα από το ίδιο το Internet.

Αξιολογήσαμε κάθε client δίνοντας βαρύτητα κατά κύριο λόγο στα εξής στοιχεία: δυνατότητες, ευκολία χρήσης, εμφάνιση, καλή συνεργασία με τα Windows 95, παραμετροποίηση σύμφωνα με τις ανάγκες του χρήστη, off-line λειτουργικότητα και, βέβαια, ταχύτητα απόκρισης.

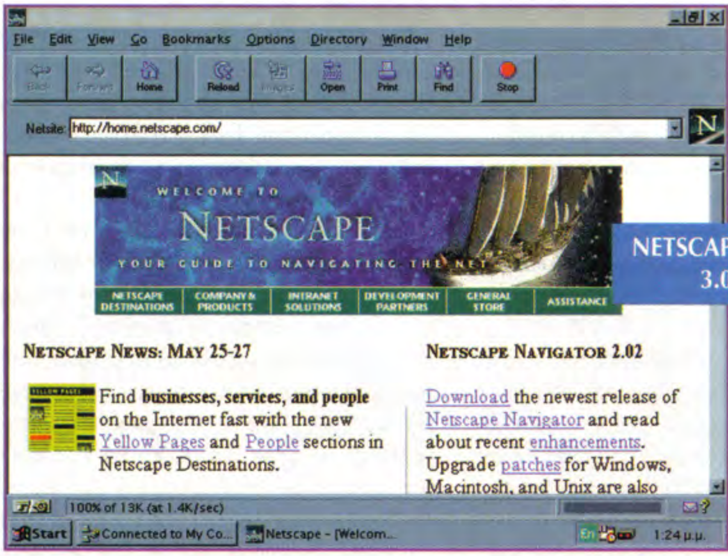
Τα αποτελέσματα αυτής της αξιολόγησης μπορείτε να δείτε στην παρουσίαση που ακολουθεί αμέσως.



ΑΦΙΕΡΩΜΑ

NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 (ATLAS) ΚΑΙ NETSCAPE GOLD

Ξεκινάμε με έναν Web browser που φέρει, μάλιστα, και το βάρος του δημοφιλέστερου αυτή τη στιγμή, μια και καταλαμβάνει την πρώτη θέση ανάμεσα στις προτιμήσεις των cybernauts του Παγκόσμιου Ιστού. Η Netscape φαίνεται πως έχει πράγματι πετύχει το ιδανικό μείγμα δυνατοτήτων και ευχρηστίας - εξάλλου, δεν είναι τυχαίες οι συμφωνίες που έχει πραγματοποιήσει με τα δύο μεγαλύτερα on-line συστήματα των ΗΠΑ, την CompuServe και την America On-Line, που το σύνολο των χρηστών τους προσεγγίζει τον πληθυσμό ολόκληρης της Ελλάδας! Ισως το σημαντικότερο αίτιο της δημοτικότητας του Netscape Navigator να είναι η ανοικτή αρχιτεκτονική του, η οποία επιτρέπει τη συνεχή ενσωμάτωση plug-ins (προγραμμάτων, δηλαδή, που εγκαθίστανται πάνω στον Navigator αυξάνοντας τα όρια των δυνατοτήτων του). Κάποια από αυτά διατίθενται απευθείας στο χρήστη στην εμπλουτισμένη έκδοση του Atlas όπως το CoolTalk, που επιτρέπει την πραγματοποίηση real-time conferences με ζωντανή συνομιλία αλλά και ταυτόχρονη μετάδοση κειμένου ή σχεδίων σε μορφή objects, και το Live3D, που είναι ίσως ο καλύτερος VRML browser που μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει για να ζήσει τη μαγεία του κυβερνοχώρου στις τρεις διαστάσεις. Ανάμεσα στα δεκάδες άλλα plug-ins που μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει ανάλογα με τις ανάγκες του ξεχωρίζουμε τα ακόλουθα: Στον τομέα του 3D και του animation, το FutureSplash, που προσφέρει vector-based animation σε πραγματικό χρόνο, και το ShockWave, για Director presentations και Authorware courses. Στο χώρο του Audio-Video, το CoolFusion που παίζει AVI αρχεία σε real-time, το Crescendo που παίζει MIDI files και παρέχει ένα enhanced control panel σε στιλ CD-player, το MovieStar για QuickTime movies, το PreVu για MPEG videos, το RealAudio για live audio σε real-time και το ToolVox, με το οποίο μπορείτε να προσθέσετε speech στις Web pages σας.



NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 (ATLAS)

Μεταξύ των διαθέσιμων Image Viewers διακρίναμε τον Fractal Viewer και τον KeyView, που καλύπτει περισσότερα από 200 file formats, μεταξύ των οποίων συμπεριλαμβάνονται αρχεία δημιουργημένα με Microsoft Word και Excel, Wordperfect κ.λπ. Πολύ καλοί Presentation Viewers είναι μεταξύ άλλων οι ASAP WebShow και PowerMedia, ενώ τέλος άλλα αξιόλογα plug-ins που δεν ανήκουν σε καμία από τις προαναφερθείσες κατηγορίες είναι τα: Acrobat Amber Reader, για ανάγνωση και σύνταξη αρχείων σε Portable Document Format (PDF), το οποίο είναι ανεξάρτητο από υπολογιστική πλατφόρμα, ActiveX, για ενσωμάτωση και χρήση OLE τεχνολογίας, Carbon Copy/Net, για remote έλεγχο ενός άλλου PC μέσω του Internet, Earth Time, για να ξέρετε κάθε στιγμή την ώρα σε όλο τον κόσμο, καθώς και το PointCast Network, μία δωρεάν υπηρεσία παροχής ειδήσεων, μετεωρολογικού, οικονομικού και αθλητικού δελτίου με χρήση του Netscape Navigator.

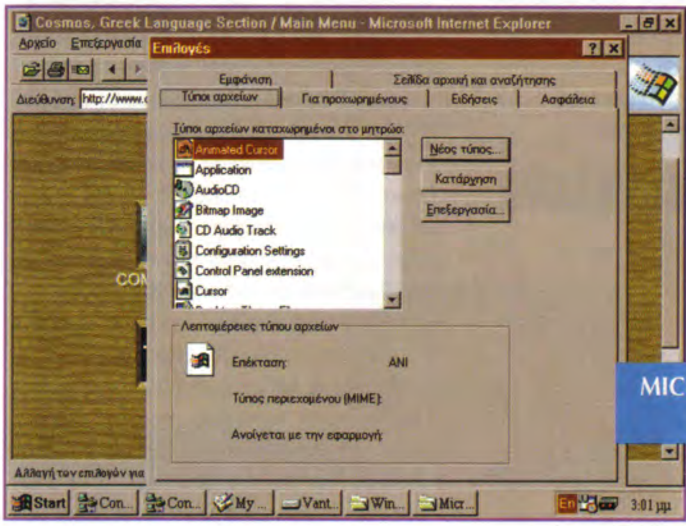
Ο Navigator υποστηρίζει ακόμα πλήρως τη γλώσσα Java, η οποία χρησιμοποιείται πλέον ευρέως σε πολλά sites του Web για animations, on-line games, εκπαιδευτικές και οικονομικές εφαρμογές, γραφήματα και σε αρκετές άλλες περιπτώσεις. Στα μειονεκτήματα του Atlas θα συμπεριλαμβάναμε τη μικρή Toolbar και τις δυσκολίες που κατά καιρούς αντιμετωπίζει με την υποστήριξη των ελληνικών fonts (ευτυχώς, το σχετικό πρόβλημα που υπήρχε στις beta 2 και 3 διορθώθηκε με την τέταρτη δοκιμαστική έκδοση). Η συνεργασία του με τα Windows 95 είναι πολύ καλή και δεν αναμένεται να σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα στη χρήση του.

Το Netscape Gold δεν έχει ουσιώδεις διαφορές από τον Atlas, εκτός από μία που είναι όμως καθοριστική: Την ενσωμάτωση ενός WYSIWYG HTML editor, ο οποίος θα σας βοηθήσει να φτιάξετε τις δικές σας σελίδες στον Web όπως ακριβώς τις επιθυμείτε. Αυτό δε επειδή δεν χρησιμοποιείτε καθόλου HTML εντολές, αλλά εισάγετε αντικείμενα που παραμετροποιούνται από την ατέλειωτη toolbar και τα πληρέστατα menus του Netscape Editor, για να εμφανιστεί τελικά στην οθόνη σας το - σε κάθε περίπτωση - οριστικό αποτέλεσμα, δηλαδή το περιεχόμενο που θα έχει, αφού κάνετε save, η ίδια η σελίδα σας. Φυσικά, μπορείτε πολύ εύκολα να χρησιμοποιήσετε τμήματα άλλων σελίδων, να τα τροποποιήσετε και να τα συμπεριλάβετε στη δική σας, ενώ έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και εφαρμογές Java. Για να καταφέρει ο Netscape Editor να επεξεργαστεί μία ήδη υπάρχουσα στον Web σελίδα, θα πρέπει πρωτίστως να την έχει διαθέσιμη τοπικά.

Ετσι, το button Edit της Toolbar, στην περίπτωση αυτή, σώζει στο δίσκο σας ολόκληρη τη σελίδα που θέλετε να επεξεργαστείτε, μαζί με τις εικόνες και το background, ώστε να μπορέσετε μετά να κάνετε off-line το υπόλοιπο editing.

Πράγματι, πρόκειται για ένα αξιοθαύμαστο εργαλείο που θα κάνει ακόμα και τον αρχάριο χρήστη να αντιμετωπίζει πλέον σαν μία κοινή και απλή διαδικασία τη δημιουργία και εισαγωγή της δικής του σελίδας, επιτρέποντάς του να συμμετέχει ενεργά και ο ίδιος στην παγκόσμια ηλεκτρονική κοινωνία του World Wide Web.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 93%



MICROSOFT INTERNET EXPLORER 2.0

O γίγαντας του software που ακούει στο όνομα Microsoft δεν θα μπορούσε, βέβαια, να μείνει έξω από το παιχνίδι των Web browsers που τον τελευταίο καιρό, με την ταχεία διάδοση του Web, έχει αρχίσει να χοντραίνει επικίνδυνα.

O Microsoft Internet Explorer ανακοινώθηκε επίσημα για πρώτη φορά στις 17 Αυγούστου 1995, λίγες μόνο ημέρες πριν από την κυκλοφορία των Windows 95, ενώ η ίδια η Microsoft τον θεωρεί ως τμήμα τους. Αυτό αποτελεί και το πρώτο αξιοσημείωτο πλεονέκτημα του Explorer, η άριστη δηλαδή συνεργασία του με το λειτουργικό σύστημα, ενώ μεταξύ των αξιομνημόνευτων ατού του προγράμματος συγκαταλέγονται η μεταφορά των menus, των μηνυμάτων αλλά και της Βοήθειας του Explorer στα ελληνικά, καθώς και η πλήρης υποστήριξη των ελληνικών fonts σε κάθε επίπεδο, κάτι απόλυτα φυσικό εξαιτίας των multilingual δυνατοτήτων των Windows 95. Στη διάθεσή μας για τις ανάγκες αυτού του αφιερώματος είχαμε όντως την εξελληνισμένη έκδοση του browser και δεν συναντήσαμε κάποιο πρόβλημα σε καμία απολύτως περίπτωση.

Κάνοντας λόγο για τα fonts, θα πρέπει ακόμα να σημειώσουμε την ικανότητα του Exlorer να αυξομειώνει το μέγεθος των fonts που εμφανίζονται στην οθόνη ανάλογα με τις προτιμήσεις μας, κάτι που ενδέχεται να μας χρησιμεύσει αρκετές φορές. Η Toolbar του Explorer είναι πλήρης και μέσω αυτής μπορούμε να εκτελέσουμε τις σημαντικότερες λειτουργίες του προγράμματος. Ακόμα, ο Explorer δημιουργεί μία password list για τα sites που επισκεπτόμαστε, κάνοντας χρήση προσωπικού password και έτσι δεν χρειάζεται να ξαναγράφουμε τον κωδικό μας κάθε φορά που μπαίνουμε σε ένα τέτοιο site (όπως π.χ. ο Cosmos), αφού ο Explorer τον "θυμάται" αυτόματα.

MICROSOFT INTERNET EXPLORER 2.0

Μία άλλη δυνατότητα του browser της Microsoft, η οποία πηγάζει ακριβώς από την "αδελφική" σχέση του με τα Windows 95, είναι η Δημιουργία Συντόμευσης από το menu Αρχείο, όπου μπορούμε να φτιάξουμε ένα shortcut στο Desktop των Windows 95 που θα οδηγεί κατευθείαν στο URL της αρεσκείας μας. O Explorer δεν διαθέτει ακόμα την πληθώρα των plug-ins που παρέχει ο Navigator της Netscape, ούτε ενσωματώνει στον browser mail και Usenet capabilities, σε αντίθεση και πάλι με τον μεγάλο ανταγωνιστή του. Προσφέρει, πάντως, ως ξεχωριστά add-ons προγράμματα μετατροπής των Netscape Bookmarks, Microsoft Office Viewers, International extensions, Internet Mail and News και αρκετά ακόμα. Οι multimedia viewers που υποστηρίζουν τον Explorer αυξάνονται με ταχείς ρυθμούς και είναι σίγουρο πως στο άμεσο μέλλον, αν ο κολοσσός που ακούει στο όνομα Microsoft υποστηρίξει επαρκώς το "κυβερνοπαίδι" του, ο ανταγωνισμός στους Web browsers θα γίνει κάτι παραπάνω από ασφυκτικός.

NCSA MOSAIC 2.1.1

Τέλος, σημαντικό μειονέκτημα του Explorer θα λέγαμε πως είναι η απουσία ρυθμίσεων για συνεργασία του με Proxy servers, οι οποίοι θα επιτάχυναν σημαντικά τη λειτουργία του στα πιο δημοφιλή sites, εφόσον βέβαια ο provider διαθέτει τους servers αυτούς.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 82%

NCSA MOSAIC 2.1.1

Το Mosaic υπήρξε αυτό που θα χαρακτηρίζαμε ως "πρώτο διδάξαντα" στους Web browsers, αρκετά πριν από τη δυναμική εμφάνιση του Netscape Navigator που έμελλε στη συνέχεια να κρατήσει τα σκήπτρα για τον εαυτό του. Εν έτει 1996, το Mosaic δεν είναι πλέον κορυφαίο και υστερεί στον κρίσιμο τομέα των υποστηριζόμενων τύπων αρχείων σε σχέση με τον Atlas και τον Explorer. Διαθέτει όμως κάποια, αρκετά εξελιγμένα, δικά του χαρακτηριστικά που του προσδίδουν μία ιδιαίτερη προσωπικότητα και αίγλη και καθιστούν χρήσιμη την παρουσία του μεταξύ των Web browsers.

Το πρώτο από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι η δυνατότητα Collaboration, που επιτρέπει τη διεξαγωγή ενός Mosaic session με άλλους χρήστες του προγράμματος, μεταξύ των οποίων μπορεί να ανοίξει μια ηλεκτρονική συζήτηση, να γίνει αποστολή αρχείων και ανταλλαγή



δεδομένων σε πραγματικό χρόνο. Η όλη εφαρμογή λειτουργεί σε μορφή client-server και υπάρχουν δύο διαφορετικοί τρόποι εκμετάλλευσής της: Ο πρώτος είναι η συμμετοχή σε ένα Collaborative session, οπότε απαιτείται η εισαγωγή της IP address του μηχανήματος που χρησιμοποιείται ως host της συνεδρίασης και το port number του session που παρέχεται επίσης από τον host. Ο δεύτερος τρόπος είναι η εκκίνηση από εμάς ενός session, οπότε εισάγουμε την IP address του δικού μας υπολογιστή, επιλέγουμε ένα port number και τέλος αποφασίζουμε αν θα συμμετέχουμε ή όχι και εμείς οι ίδιοι στη συνεδρίαση που αρχίσαμε με δική μας πρωτοβουλία.

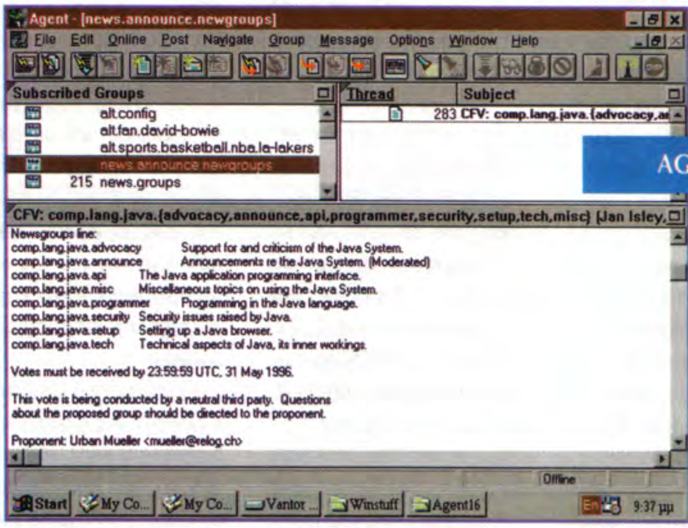
Το Mosaic διακρίνεται επίσης για τον εξαιρετικό Advanced Disk Cache Manager που διαθέτει, ο οποίος είναι μάλλον ο πληρέστερος που θα συναντήσετε σε οποιονδήποτε browser. Χρήση του Manager αυτού κάνει και η εξαιρετικά χρήσιμη λειτουργία του Mosaic Autosurf, που επιτρέπει στους χρήστες να κατεβάσουν εύκολα όλα τα documents (και μάλιστα, αν χρειάζεται, και σε επίπεδα πέραν του πρώτου) που είναι linked σε ένα HTML document και να τα σώσουν στην disk cache για εύκολη off-line ανάγνωση. Ετσι, αν σε μία σελίδα υπάρχουν, για παράδειγμα, δέκα links, μπορούμε να δώσουμε στο Mosaic την εντολή να τα κατεβάσει όλα, ενώ εμείς κάνουμε κάποια άλλη δουλειά, και εάν τα links αυτά οδηγούν σε κάποια άλλα κ.ο.κ., έχουμε επιπλέον τη δυνατότητα να καθορίσουμε το βάθος αναζήτησης και ανάκτησής τους.

Τέλος, το Mosaic αποδεικνύεται εξαιρετικό και στη διαχείριση των Bookmarks με τον ενσωματωμένο Advanced Hotlist Manager, ενώ εμπεριέχεται στο πρόγραμμα μία αρχική bookmark list (default1.hot) που περιλαμβάνει Gopher servers, home pages, HTML references, Miscellaneous links, Search Engines και World Wide Web Information, κατηγορίες με άφθονο περιεχόμενο που σίγουρα επαρκούν για το χρήστη που μόλις ξεκινά την πρώτη του πλοήγηση στο θαυμαστό κόσμο του Web.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 81%

AGENT

Οταν κάνουμε λόγο για τον Agent, ουσιαστικά αναφερόμαστε στον ορισμό του newsreader, αφού σε αυτόν περιλαμβάνονται όλες οι απαραίτητες λειτουργίες που θα χρειαστείτε για την άνετη διαχείριση των αγαπημένων σας newsgroups του Usenet. Σημαντικό πλεονέκτημα του Agent είναι η off-line ανάγνωση των articles, ενώ, εάν σε κάποιο article εμπεριέχεται κάποιο binary attachment, ο Agent μπορεί να το σώσει στο δίσκο ή να το εμφανίσει χρησιμοποιώντας έναν αντίστοιχο εξωτερικό viewer. Στο σημείο αυτό πλεονεκτεί ο Atlas που επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαχείριση newsgroups, αφού εμφανίζει το attachment στο παράθυρο του περιεχομένου των articles αμέσως μόλις το εντοπίσει, κάνοντας χρήση των multimedia δυνατοτήτων του Navigator. Ο Atlas, ωστόσο, δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να συγκριθεί με τον Agent ως newsreader, αφού κάνει μόνο on-line ανάγνωση και σύνταξη articles, αδυνατώντας να λειτουργήσει έστω και στοιχειωδώς σε off-line κατάσταση. Ενδιαφέρουσες είναι οι options του Agent για τη διαγραφή ή την προστασία των articles. Υπάρχει επιλογή συμπίεσης, ώστε να καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο στο δίσκο (Compact Databases), και ρυθμίσεις που καθορίζουν πότε θα γίνεται αυτόματη διαγραφή τους. Αν, ωστόσο, θέλουμε να προστατέψουμε κάποια - πιθανότατα πολύτιμα για μας - articles από κάποια ενδεχόμενη κατά λάθος διαγραφή, έχουμε τη δυνατότητα να τα "κλειδώσουμε" με την επιλογή Keep Article, οπότε ευθύς τοποθετείται ένα λουκέτο δίπλα στον τίτλο του άρθρου. Εάν θέλουμε να συμμετάσχουμε ενεργά και εμείς στο Usenet, μπορούμε με τον Agent να κάνουμε post ένα νέο άρθρο σε κάποιο newsgroup, να απαντήσουμε σε κάποιο που ήδη έχει αναρτηθεί ή να στείλουμε προσωπικό e-mail στον αποστολέα κάποιου article, όταν κρίνουμε πως η Netiquette επιβάλλει την ιδιωτική απάντηση και όχι ένα δημόσιο μήνυμα. Τέλος, εάν θέλουμε να στείλουμε ένα άρθρο σε περισσότερα του ενός newsgroups, υπάρχει βέβαια και η σχετική δυνατότητα του crossposting.



AGENT

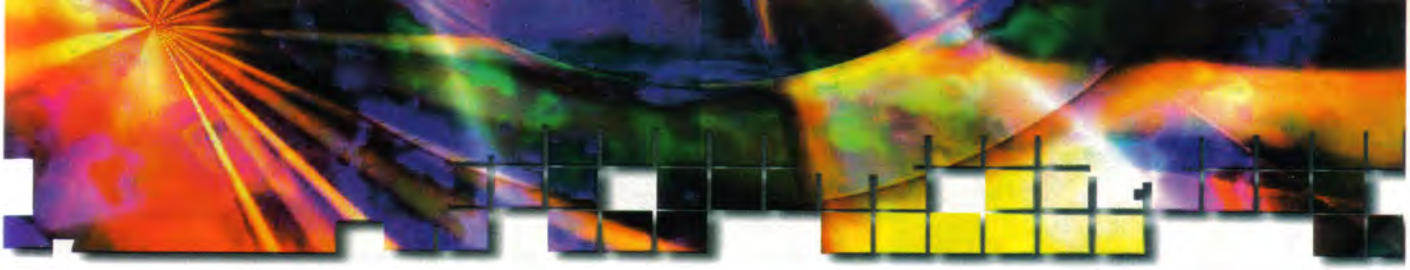
Ο Agent κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, μία registered και μία shareware, με ελάχιστα λιγότερες λειτουργίες, ονομάζεται Free Agent και βρίσκεται εύκολα στους περισσότερους Internet providers.

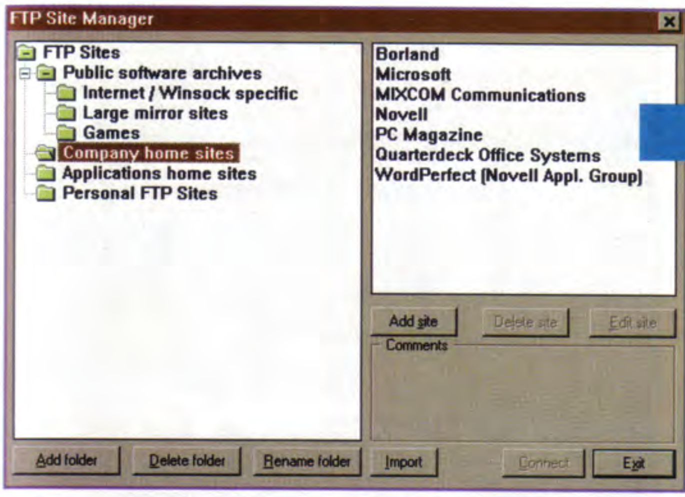
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 90%

CUTEFTP 1.4

Η αλήθεια είναι πως κάνοντας FTP σε ένα site μέσω του Unix έχουμε σίγουρα περισσότερες δυνατότητες στη διάθεσή μας, με κυριότερη αυτή της τοποθέτησης του downloading στο background. Ομως, οι εντολές της command line σίγουρα δεν είναι και τόσο δημοφιλείς, ιδιαίτερα ανάμεσα στους νέους χρήστες που αισθάνονται πια πολύ καλομαθημένοι με τα γραφικά περιβάλλοντα, ώστε να απομνημονεύσουν και να εμπεδώσουν περίεργες λέξεις, απαραίτητες ωστόσο για μία Unix-based FTP σύνδεση. Ετσι, οι γραφικοί FTP clients έγιναν απαραίτητο αξεσουάρ για τους περισσότερους netsurfers, καθώς καταφέρνουν να συνδυάσουν αρκετά καλά λειτουργικότητα και φιλικότητα προς το χρήστη.

Το CuteFTP ανήκει στους αρκετά δημοφιλείς





CUTEFTP 1.4

FTP Clients. Ανοίγοντάς το, αντικρίζουμε τον FTP Site Manager από όπου επιλέγουμε το site που θα επισκεφτούμε ή το προσθέτουμε manually στην ήδη υπάρχουσα λίστα. Για ευκολότερη διαχείριση και αναζήτηση, τα sites κατατάσσονται από τον Site Manager σε folders, ενώ μπορούμε, αν θέλουμε, να προσθέσουμε καινούρια στα ήδη υπάρχοντα που είναι by default τα εξής:

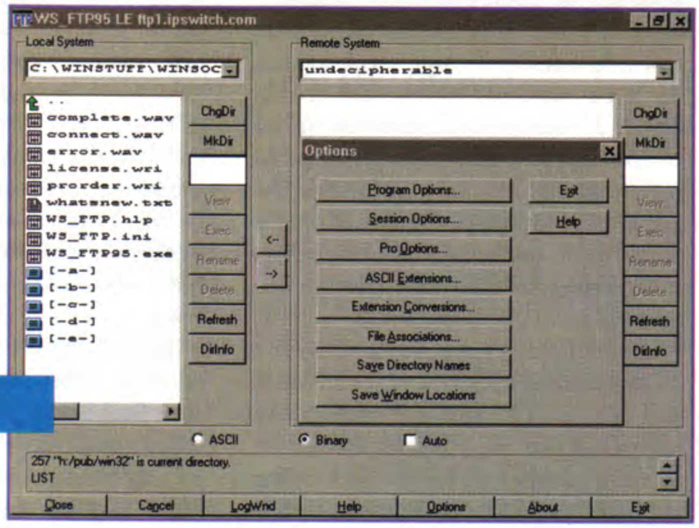
- Public Software Archives, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται τα CICA Windows, SimTel και GARBO Archives.
- Internet/Winsock specific, με καταχωρίσεις όπως IRC Clients, Misc Winsock Apps FTP site, SNMP Clients.
- Large Mirror Sites, ανάμεσα στα οποία συναντάμε τα Walnut Creek CD-ROM home site, Washington Univ. Archives, Univ. of Illinois Archive.
- Games, με τα sites της ID Software και του Πανεπιστημίου της Μασαχουσέτης.
- Applications Home Sites όπως τα CU-SeeMe, CuteFTP, E-Mail Connection, E-wan, Forte Free Agent, HotDog, HotJava, McAfee, PC Eudora, Pegasus Mail, Trumpet Winsock και World Chat.
- Personal FTP Sites που, φυσικά, καθορίζονται αποκλειστικά από εμάς.

Αφού, λοιπόν, επιλέξουμε το site της αρεσκείας μας, περνάμε στην κυρίως οθόνη του CuteFTP, η οποία αποτελείται από τρία παράθυρα. Επάνω βλέπουμε τα μηνύματα που έρχονται από το site μετά τη σύνδεσή μας, αριστερά το τρέχον directory του δίσκου μας και δεξιά το τρέχον directory του FTP site. Μπορούμε να κάνουμε με μερικά μόνο κλικ downloading από το δεξί παράθυρο προς το αριστερό ή uploading από το αριστερό παράθυρο προς το δεξί. Αφού, λοιπόν, επιλέξουμε το αρχείο που θέλουμε να μεταφέρουμε, κάνουμε δεξί κλικ πάνω του και επιλέγουμε την αντίστοιχη διαδικασία μεταφοράς. Στο κάτω μέρος της οθόνης παίρνουμε πλήρεις πληροφορίες για το χρόνο που καταναλώθηκε και απομένει, την ταχύτητα της μεταφοράς σε KB/sec, το μέγεθος του αρχείου που έχει ήδη μεταφερθεί, ενώ μία έγχρωμη λωρίδα αναπαριστά το αντίστοιχο ποσοστό. Η Toolbar του CuteFTP είναι πλήρης και λειτουργική, ενώ και τα menus του καλύπτουν όλες τις λειτουργίες που θα περιμένατε από έναν γραφικό FTP Client.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 90%

WS-FTP

Άλλος ένας αρκετά αξιόλογος FTP client είναι και το WS-FTP. Δεν είναι τόσο εύχρηστος όσο το CuteFTP, αλλά κρύβει και αυτός αρκετές χρήσιμες λειτουργίες κάτω από τα menus του. Αφού τον εγκαταστήσουμε και τον τρέξουμε, ξεκινάμε την επικοινωνία μας μαζί του με το παράθυρο του Session Profile, όπου ορίζουμε το FTP site με το οποίο θα συνδεθούμε, το user ID και το password που θα χρησιμοποιήσουμε και τα directories που θα εμφανιστούν στο αριστερό και δεξί παράθυρο της κύριας οθόνης του browser, αντιπροσωπεύοντας αντίστοιχα το local PC και τον remote host.



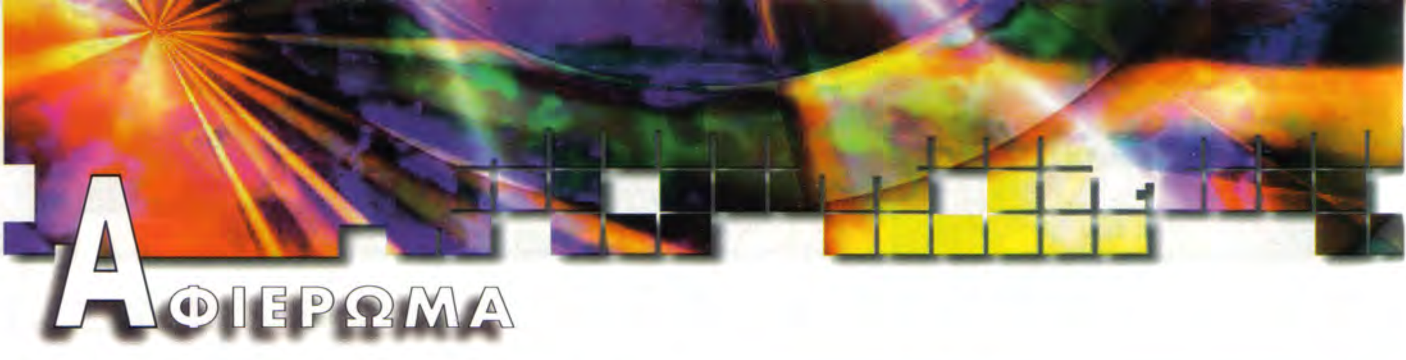
WS-FTP

Η υπόλοιπη διαδικασία είναι σχεδόν όμοια με αυτήν που περιγράψαμε και στο CuteFTP, δηλαδή η εντολή Transfer στο αριστερό παράθυρο μεταφράζεται σε Upload προς το δεξί, ενώ στο δεξί παράθυρο σημαίνει Download προς το αριστερό.

Εκτός από τη διαδικασία της μεταφοράς των αρχείων, μπορούμε εναλλακτικά να κάνουμε View ένα αρχείο από τον remote host πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο ή να μεταφέρουμε προσωρινά ένα αρχείο στον υπολογιστή μας για άμεση εκτέλεση και όχι για αποθήκευση στο δίσκο, χρησιμοποιώντας το πλήκτρο Exec. Τέλος, με το DirInfo ανοίγει ένα παράθυρο με το Notepad, όπου βλέπουμε σε ένα προσωρινό αρχείο τις πλήρεις πληροφορίες (μέγεθος αρχείων, file attributes κ.λπ.) για τον τρέχοντα κατάλογο.

Σε γενικές γραμμές, θα λέγαμε πως πρόκειται για έναν ικανοποιητικό FTP Client που, όμως, υστερεί κάπως από το CuteFTP σε ό,τι αφορά το interface.

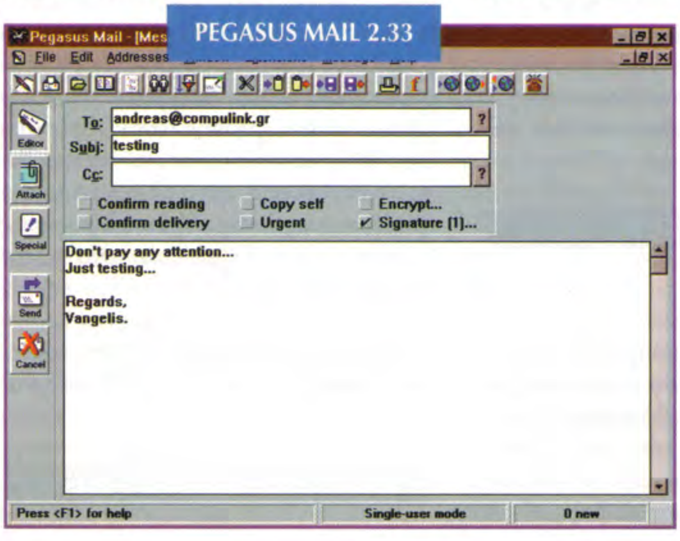
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 86%



PEGASUS MAIL 2.33

Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι σίγουρα μία από τις σημαντικότερες εφαρμογές του Internet και, βέβαια, δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι graphical clients από τη διαχείρισή του. Το Pegasus Mail είναι ένας από τους πιο αξιόλογους mailers, καθώς παρέχει αρκετές ευκολίες προς το χρήστη. Ξεκινάμε από το menu File/Netrwork Configuration, όπου δηλώνουμε τη διεύθυνση του Host (π.χ. athena.compulink.gr), το user name μας (όπως vantor, όχι δηλαδή την πλήρη e-mail address), και το password που χρησιμοποιούμε στον host. Στα Preferences/General Settings συμπληρώνουμε με το πραγματικό μας όνομα και την e-mail address μας (π.χ. vantor@compulink. gr), τα αντίστοιχα κενά πεδία. Επίσης από τα Preferences ρυθμίζουμε μεταξύ άλλων τα Signatures και τους Attachment Viewers που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.

Είμαστε πλέον έτοιμοι να αρχίσουμε να στέλνουμε και να παίρνουμε mail, κάτι που γίνεται μέσω του File menu, από το οποίο εκτελούνται οι κυριότερες διεργασίες σύνταξης, αποστολής και λήψης μηνυμάτων. Με την επιλογή Check Host for New Mail ελέγχουμε εάν υπάρχουν νέα μηνύματα για μας, με Read New Mail διαβάζουμε τα νέα εισερχόμενα μηνύματα, με New message συντάσσουμε ένα καινούριο μήνυμα (αν έχουμε προηγουμένως ανοίξει ένα mail που μας έχει σταλεί, υπάρχει φυσικά και η επιλογή Reply) και με Send All Queued Mail στέλνουμε όλα τα μηνύματα που περιμένουν στο Outbox μας.



PEGASUS MAIL 2.33

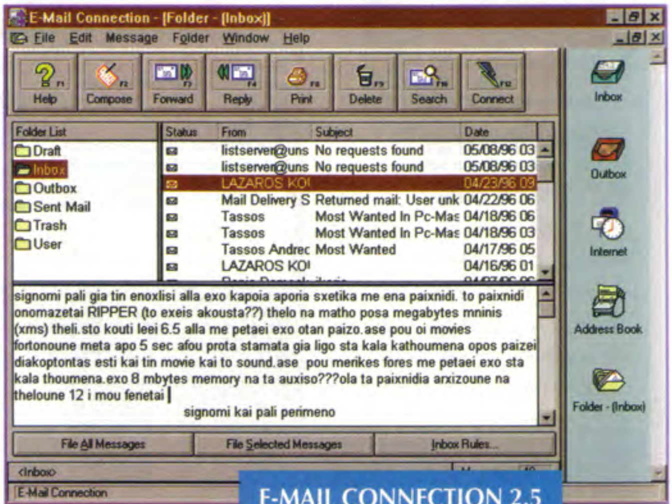
Το Pegasus Mail διαθέτει και μερικά ενδιαφέροντα extensions, μέσω των οποίων μεταξύ άλλων μπορούμε να δημιουργήσουμε μία ηλεκτρονική επαγγελματική κάρτα, ο αποδέκτης της οποίας μπορεί να δει το περιεχόμενό της σε graphical format, αν είναι και αυτός χρήστης του Pegasus, ή, διαφορετικά, σε απλή μορφή. Ακόμα, μπορούμε να καλέσουμε έναν Finger client, να πάρουμε mail από περισσότερα του ενός POP3 mailboxes με χρήση του Multipop plug-in κ.ά.

Τέλος, το Pegasus Mail επιτρέπει τη χρήση Attachments στα μηνύματα και παρέχει Address Book για την ευκολότερη αναζήτηση ανάμεσα στους παραλήπτες των μηνυμάτων μας. Σημειώνουμε ακόμη το εξαιρετικό on-line help του που μας καθοδηγεί αναλυτικά και με σαφήνεια σε κάθε περίπτωση.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 91%

E-MAIL CONNECTION 2.5

Το E-Mail Connection είναι ένας αρκετά παρεξηγημένος mailer που δεν συγκαταλέγεται μεταξύ των "σταρ" της κατηγορίας, κάτι που - κατά τη γνώμη μας - συμβαίνει άδικα, αφού είναι ο πιο εύχρηστος, έχοντας τα πλήκτρα και τα menus του ακριβώς στη θέση που πρέπει να βρίσκονται για να διευκολύνουν το χρήστη. Οι περισσότερες λειτουργίες του E-Mail Connection εκτελούνται από τα buttons που βρίσκονται ακριβώς κάτω από το menu και είναι κατά σειρά τα: Help, Compose, Forward, Reply, Print, Delete, Search και Connect. Το τελευταίο είναι το βασικότερο όλων, αφού με αυτό συνδεόμαστε στον mail server για να κατεβάσουμε τα νέα μηνύματα και να ανεβάσουμε όσα υπάρχουν ήδη στο Outbox μας.



E-MAIL CONNECTION 2.5

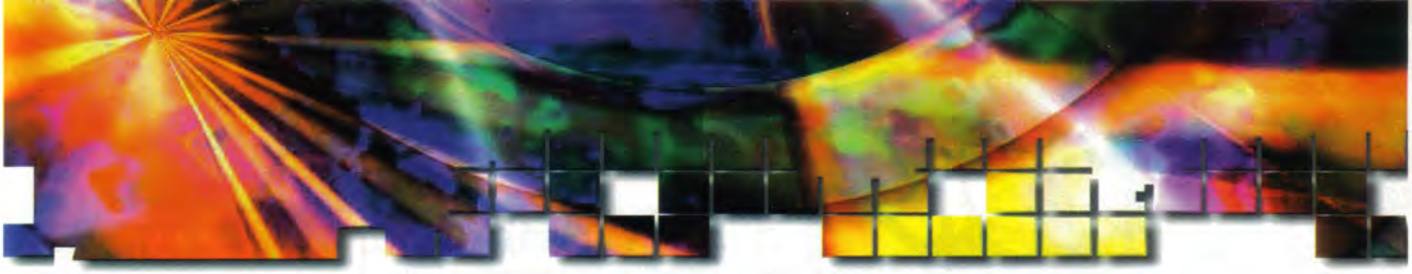
Το E-Mail Connection στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στη λογική των Folders. Η κύρια οθόνη του προγράμματος χωρίζεται σε τρία παράθυρα: Αριστερά βλέπουμε τα Folders (Inbox, Outbox, Sent Mail, Trash κ.λπ.), δεξιά τους τίτλους των μηνυμάτων που αντιστοιχούν στο επιλεγμένο folder και κάτω το περιεχόμενο του επιλεγμένου μηνύματος. Και στο E-Mail Connection υποστηρίζονται τα Attachments και το Βιβλίο Διευθύνσεων.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 93%

NETTERM 2.9.0

Ενας client για Telnet δεν θα μπορούσε να λείπει από αυτή την παρουσίαση.

Αν και το telnet από τη φύση του δεν προσφέρεται για εξελιγμένα γραφικά και multimedia δυνατότητες, χρησιμοποιείται ωστόσο αρκετά συχνά, κυρίως από φανατικούς οπαδούς του BBSing ανά τον κόσμο. Το Netterm σίγουρα κάνει πιο εύκολη και ευχάριστη τη διαδικασία σύνδεσης με τον απομακρυσμένο υπολογιστή, ενώ, για όσους δεν ξέρουν από πού να ξεκινήσουν, στο File menu περιέχονται δύο κατάλογοι, ένα Phone Directory και ένα τεράστιο Extended Host Directory, που θα σας δώσουν



αρκετό υλικό ώστε να κάνετε telnet για... κάτι μήνες! Αν, βέβαια, είστε προσανατολισμένοι σε κάποια συγκεκριμένη Telnet address, μπορείτε να κάνετε απευθείας Quick Login από το Window menu.



NETTERM 2.9.0

Το NetTerm προσφέρει τα δημοφιλή πρωτόκολλα ASCII, KERMIT και Zmodem για τη μεταφορά αρχείων, ενώ υποστηρίζει τη λειτουργία Scripts, διαθέτοντας μάλιστα λεπτομερές help για τη δημιουργία τους με παραδείγματα DialUp, Ethernet, Firewall και Enhanced Firewall Scripts. Η παραμετροποίηση του προγράμματος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, καθώς μέσω του Setup μπορεί κανείς εύκολα να επέμβει στα Fonts, τις ρυθμίσεις του modem, τα χρώματα της οθόνης, τα keyboard keys, τα desktop settings και στα smartbutton Keys.

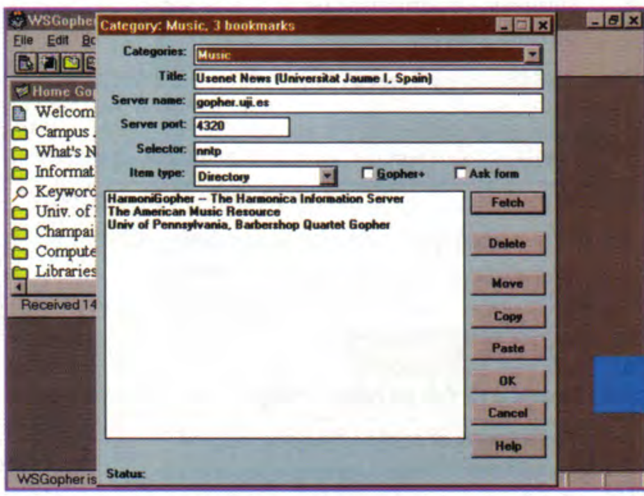
Τέλος, η υποστήριξη των ANSI από το NetTerm είναι πολύ καλή και δεν αναμένεται να σας προβληματίσει καθόλου.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 94%

WS GOPHER 1.2

Ο Gopher μπορεί να μην είναι πια ο συνηθέστερος τρόπος αναζήτησης και ανάκτησης στοιχείων στο Internet καθώς έχει ξεπεραστεί από τις απεριόριστες πράγματι δυνατότητες του Web, δεν παύει όμως να αποτελεί ένα καλό εργαλείο που ίσως κάποια στιγμή αποδειχθεί πολύτιμο, ιδίως όταν ψάχνουμε για references επιστημονικού χαρακτήρα. Ο WS Gopher κάνει πολύ ευχάριστη τη χρήση του ηλεκτρονικού τυφλοπόντικα, αφού πρόκειται για ένα πρόγραμμα που εκμεταλλεύεται την παραθυρική του προέλευση, κυρίως στον τομέα της εμφάνισης, ενώ δεν υπολείπεται καθόλου σε πλούσια Bookmarks. Αυτά μάλιστα είναι καταχωρισμένα σε κατηγορίες όπως: Access Providers, Επιχειρήσεις και Οικονομία, Computer Science, Επιμόρφωση, Περιβάλλον, FAQs, Gopher Services, Internet, Ηλεκτρονικές Βιβλιοθήκες, Λογοτεχνία, Μαθηματικά, Ιατρική και Υγεία, Μουσική, Ειδήσεις, Phone resources, Αναζητήσεις, Software, U.S. Government Information, Ερευνητικά Κέντρα και Πανεπιστήμια, Usenet News μέσω του Gopher και Μετεωρολογικό Δελτίο.

Φυσικά, μπορείτε και εσείς να προσθέσετε δικά σας bookmarks ή και κατηγορίες, αν και μάλλον θα σας πάρει αρκετό καιρό για να ρίξετε έστω και μία βιαστική ματιά στο υλικό που ήδη υπάρχει. Ο WS Gopher έχει επίσης τη δυνατότητα να συνδεθεί με εξωτερικούς viewers, επεκτείνοντας έτσι τις ικανότητές του στην ανάγνωση multimedia αρχείων. Ετσι, αν ο Gopher συναντήσει κάποιο audio ή image file, το αναγνωρίζει και μπορεί στη συνέχεια να το εμφανίσει ή να το αποθηκεύσει στο δίσκο, κάτι που γίνεται βέβαια και με τα απλά κείμενα. Δεν θα τολμούσαμε να ισχυριστούμε πως ο WS Gopher είναι πιθανό να σας αποσπάσει από τις περιπλανήσεις σας στον Παγκόσμιο Ιστό, θα κάνει όμως το παν για να σας δελεάσει και να του δώσετε την προσοχή που σίγουρα του αξίζει.



WS GOPHER 1.2

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ: 92%

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Ενα από τα παράδοξα του Internet είναι πως ένα μεγάλο ποσοστό της ημερήσιας πρόσβασης σε αυτό καταναλώνεται από τους χρήστες για το κατέβασμα προγραμμάτων (συνήθως clients) που θα κάνουν τη ζωή τους πιο εύκολη... μέσα στο Internet! Και αυτό δεν είναι τυχαίο... Η αρχική όρεξη για μάθηση, επιστημονική γνώση, ειδησεογραφική ενημέρωση, αμεσότητα και παγκοσμιότητα στην επικοινωνία που υπήρχε μεταξύ των netsurfers, στην εποχή μας αντικαταστάθηκε σχεδόν πλήρως από τη μανία για το καινούριο, με αιχμή περισσότερο τον εντυπωσιασμό και λιγότερο την ουσία. Είναι δύσκολο, άλλωστε, να αντισταθεί κάποιος στα μαγικά Windows που όπως οι ταχυδακτυλουργοί έχουν πάντα και έναν ακόμα άσσο να βγάλουν από το μανίκι. Η βαρύτητα ολοένα μετατοπίζεται, όχι στην ίδια την πληροφορία αλλά στον τρόπο απόκτησης και παρουσίασής της. Καθώς ο αιώνας των αντιθέσεων πλησιάζει προς το τέλος του, το Internet και τα Multimedia έρχονται να δείξουν πως είναι τα μοναδικά standards στα οποία αξίζει να ποντάρει κάποιος.

Χμ... και, μεταξύ μας, τώρα που βλέπω καλύτερα αυτό εδώ το applet, μάλλον δεν έχουν και τόσο άδικο...

■

ANUBIS SOFTWARE

ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ

Ενας αξιόπιστος σύμβουλος αποτελεί σημαντικό παράγοντα επιτυχίας σε κάθε δραστηριότητά σας.

ΚΑΘΕ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ANUBIS ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥΤΙΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ.
Επιλέξτε αυτήν που ανταποκρίνεται στις δικές σας απαιτήσεις.



SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ

Γίνετε και εσείς ένας από τους χρυσούς τυχερούς του ΠΡΟ-ΠΟ

Με βάση τις δικές σας προβλέψεις για τα αποτελέσματα των αγώνων και τους περιορισμούς που θα επιλέξετε, το Super Ηλεκτρονικό 13άρι θα σας οδηγήσει εύκολα και γρήγορα στην ανάπτυξη του καλύτερου - σε πιθανότητες επιτυχίας - συστήματος με τις λιγότερες δυνατές στήλες.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Τιμή: 15.000 δρχ.





ASTROCHART

Γνωρίστε το μέλλον σας

Με βάση τα στοιχεία γέννησής σας, το Astrochart θα δημιουργήσει γρήγορα και εύκολα τον αστρολογικό σας χάρτη, η κατάλληλη ερμηνεία του οποίου θα σας δώσει τη δυνατότητα να γνωρίσετε τις τάσεις που επικρατούν στην πορεία της επαγγελματικής, προσωπικής και αισθηματικής ζωής σας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ

Ο πλέον πολύτιμος σύμβουλός σας στο ΛΟΤΤΟ

Με οδηγό τη δική σας έμπνευση και τους στατιστικούς όρους που θα επιλέξετε ως περιορισμούς στην ανάπτυξη στηλών, το Ηλεκτρονικό 6άρι θα σας προτείνει ένα σύστημα με τις λιγότερες δυνατές στήλες και τις μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3,5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.



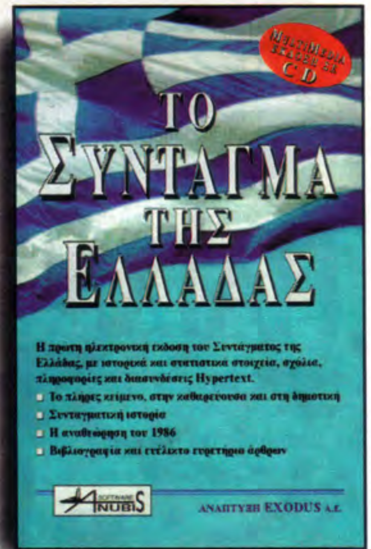
VISUAL DOMINUS PRO v.4.0

Δημιουργήστε τις δικές σας 32-bit εφαρμογές

Εκμεταλλευθείτε τα πανίσχυρα εργαλεία του επαγγελματικού προγράμματος δημιουργίας εφαρμογών Visual Dominus Pro και αναπτύξτε γρήγορα και εύκολα, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού, εφαρμογές που καλύπτουν τις προσωπικές σας απαιτήσεις.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Τιμή: 39.700 δρχ.



ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD

Γνωρίστε το Σύνταγμα της Ελλάδας

Μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext που περιλαμβάνει: αναλυτική παρουσίαση της συνταγματικής ιστορίας της χώρας από την απελευθέρωση έως σήμερα, το πλήρες κείμενο του Συντάγματος, βιβλιογραφία, ευρετήριο άρθρων και νομικών όρων, παιγνίδι γνώσεων.

Τιμή: 8.000 δρχ.

Disk version 3.5"

Τιμή: 5.000 δρχ.



STOCK MANAGEMENT

Επενδύστε σωστά και με... πρόγραμμα

Το Stock Management είναι μία εύχρηστη εφαρμογή διαχείρισης χρηματιστηριακών αξιών που, λαμβάνοντας υπόψη τις καθημερινές τιμές κλεισίματος των μετοχών, παρέχει στους επενδυτές τη δυνατότητα εξαγωγής πολύτιμων συμπερασμάτων για τη μελλοντική πορεία και τις αλλαγές συμπεριφοράς των μετοχών που παρακολουθούν.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Stock Management Light (διαχείριση μέχρι 25 τίτλων)
Τιμή: 39.000 δρχ.
Stock Management Super (διαχείριση απεριόριστων τίτλων)
Τιμή: 89.000 δρχ.

ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λεωφ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΕΠΩΝΥΜΟ:................ ΟΝΟΜΑ:................ ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................ ΠΟΛΗ:................ Τ.Κ.:................ ΤΗΛ.:................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................ ΗΜ/ΝΙΑ:................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................ Α.Φ.Μ.:................ Δ.Ο.Υ.:................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:................

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
		3.5"	5.25"	CD	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή No.: .... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη.
❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑
ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ________ ΥΠΟΓΡΑΦΗ................

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ WINDOWS 95

Χρήσιμες συμβουλές για τα πιο γνωστά παιχνίδια



Το άρθρο αυτό θα παρουσιάσει έναν κατάλογο των παιχνιδιών που μπορούν να τρέξουν κάτω από το περιβάλλον των Windows 95, ενώ θα σας υποδείξει τι πρέπει να κάνετε για την επίλυση προβλημάτων που ενδεχομένως θα παρουσιαστούν.

του Βαγγέλη Κανίδη

Είναι γνωστό ότι τα Windows 95 προσφέρουν πλήρη συμβατότητα με τις παλαιότερες εκδόσεις του DOS και των Windows 3.xx. Τα μοναδικά προγράμματα που ίσως αντιμετωπίσουν προβλήματα προσαρμογής στο περιβάλλον αυτό είναι τα διάφορα εργαλεία (utilities) και τα παιχνίδια.

Και οι δύο αυτές κατηγορίες συχνά παρακάμπτουν το λειτουργικό σύστημα και επικοινωνούν κατευθείαν με το hardware, είτε για να εκτελέσουν κάποια συγκεκριμένη εργασία είτε για λόγους ταχύτητας.

Η τεχνική αυτή δεν επιτρέπεται σε ένα περιβάλλον πολυεπεξεργασίας, όπως είναι αυτό των Windows 95. Τα Windows 95 διαθέτουν ένα δικό τους τρόπο επικοινωνίας με τα τμήματα που αποτελούν τον υπολογιστή και δεν επιτρέπεται σε κανένα πρόγραμμα να τον παρακάμψει.

Τα παιχνίδια που παρουσιάζουν την παραπάνω συμπεριφορά, λοιπόν, δεν μπορούν να τρέξουν μέσα από τα Windows 95, ακόμα και αν τα τρέξετε μέσα από ένα παράθυρο του DOS. Η μόνη λύση που σας απομένει είναι να φροντίσετε να μπορεί ο υπολογιστής σας να ξεκινήσει και με το παλαιό DOS του δίσκου. Η λύση αυτή παρουσιάστηκε στο τεύχος 69 του "PC Master" (σελίδα 53) και δεν θα την επαναλάβουμε εδώ.

7th Guest

Το διάσημο αυτό παιχνίδι της Virgin παρουσιάζει ένα πλήθος προβλημάτων συμπεριφοράς κάτω από Windows 95 και σας συμβουλεύουμε να το παίζετε μόνο κάτω από DOS.

Aces - The Complete Collector's Edition

Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει χωρίς προβλήματα κάτω από τα Windows 95. Το μόνο που σας συνιστούμε είναι να γίνει η εγκατάστασή του από το DOS, διότι τα προγράμματα εγκατάστασης μέσα από τα Windows παρουσιάζουν προβλήματα.

Alien Legacy 1.0

Το παιχνίδι αυτό της Sierra Online παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα με τα interrupts που διαθέτουν ορισμένες κάρτες ήχου. Ενα από τα συνηθισμένα προβλήματα είναι να παρουσιάζονται διακοπές διάρκειας 10-20 δευτερολέπτων μετά από κάθε κλικ του ποντικιού. Η λύση είναι η αλλαγή του interrupt που διαθέτει η κάρτα. Με αυτό τον τρόπο, τα προβλήματα θα εξαφανιστούν.

Alien Invasion

Μερικές φορές, για το παιχνίδι αυτό έ-

χουν αναφερθεί προβλήματα στην εγκατάσταση, αλλά τελικά τα Windows 95 τα διευθετούν και το παιχνίδι τρέχει κανονικά.

Alone in the Dark 2.0

Ομοια με το παραπάνω παιχνίδι, μπορεί να παρουσιαστούν ορισμένα προβλήματα



σε ό,τι αφορά την απεικόνιση στην οθόνη, αλλά αυτά ξεπερνιούνται και το παιχνίδι λειτουργεί κανονικά.

Amazon Guardians

Με το παιχνίδι Amazon Guardians της Access Software έχετε ένα μικρό πρόβλημα στην έξοδό του. Ο συνδυασμός <Ctrl> + <Q> που απαιτείται είναι δεσμευμένος από το λειτουργικό για άλλη εργασία. Εναλλακτικά, πατήστε <Alt> + <Space> και επιλέξτε Close.

Animal Tales

Το παιχνίδι αυτό συχνά παρουσιάζει προβλήματα στην εγκατάσταση και απαιτούνται υπομονή και αρκετές προσπάθειες. Μετά την εγκατάστασή του τρέχει κανονικά, χωρίς προβλήματα.

Battle Chess 4000 ver. 1.0

Το σκάκι αυτό που προσφέρει η Interplay θα λειτουργήσει καλύτερα και χωρίς κανένα πρόβλημα αν το καλέσετε, όχι μέσα από ένα παράθυρο του DOS, αλλά μέσω της εντολής run του μενού Start.

Battle Chess Enchanced

Στην έκδοση αυτή της Interplay, το παιχνίδι είναι τοποθετημένο σε CD-ROM. Υπάρχει περίπτωση να παρουσιαστούν προβλήματα, ανάλογα με την κάρτα γραφικών που διαθέτετε. Σας συνιστάμε να παίζετε το εν λόγω παιχνίδι σε περιβάλλον DOS.

Day of the Tentacle

Το παιχνίδι τρέχει κανονικά κάτω από τα Windows 95, θα πρέπει όμως να ξεκινήσετε το παιχνίδι, όχι από το περιβάλλον που αυτό προσφέρει, αλλά με κατευθείαν κλήση του προγράμματος TENTACLE.EXE.

Descent

Για να τρέχετε χωρίς προβλήματα το Descent κάτω από τα Windows 95, εφόσον προϋπήρχε στον υπολογιστή σας, θα πρέπει να το εγκαταστήσετε από την αρχή. Με τον τρόπο αυτό, θα έχετε πολύ καλή ποιότητα ήχου. Ανάλογα με τον επεξεργαστή που διαθέτετε, το παιχνίδι μπορεί να σας φανεί σχετικά αργό. Στην περίπτωση αυτή, σας συνιστάμε να παίζετε το παιχνίδι κάτω από DOS.

Dinosaur Adventure 3.0

Το πρόβλημα που παρουσιάζει το παιχνίδι αυτό είναι ότι δεν συνεργάζεται με τις κάρτες ήχου οι οποίες είναι συμβατές με SoundBlaster. Για αυτόν το λόγο, είναι προτιμότερο να παίζεται σε DOS.

Doom

Αυτό το διάσημο παιχνίδι της ID Software μπορείτε να το παίζετε στα Windows 95 σε παράθυρο πλήρους οθόνης. Πολλοί χρήστες, ωστόσο, υποστηρίζουν ότι είναι γρηγο-



ρότερο και δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα στο DOS περιβάλλον. Για να πετύχετε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία ειδική δισκέτα εκκίνησης σε DOS, η οποία να περιέχει στα αρχεία autoexec.bat και config.sys τις κατάλληλες ρυθμίσεις περιβάλλοντος.

Dracula Unleased

Μην επιχειρήσετε καν να παίξετε το παιχνίδι αυτό μέσα από τα Windows 95, διότι είναι πολύ πιθανό να κολλήσει ολόκληρο το σύστημα. Αν ήδη το επιχειρήσατε και το σύστημα κόλλησε, ξεκινήστε με μία δισκέτα DOS και σβήστε το αρχείο DRACULA.PIF. Φυσικά, η συμβουλή μας είναι να παίζετε το παιχνίδι μόνο σε DOS mode.

Dune II

Το παιχνίδι αυτό της Virgin Games συχνά παρουσιάζει προβλήματα με τις κάρτες ήχου. Τα προβλήματα λύνονται αν ρυθμίσετε την κάρτα ήχου σύμφωνα με τις αρχικές εργοστασιακές προδιαγραφές της.

ESPN - Winning Hoops with Coach K

Κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού αυτού της Intellimedia Sports, εμφανίζεται ένα μήνυμα λάθους. Αγνοήστε την προειδοποίηση και το παιχνίδι θα εγκατασταθεί και θα λειτουργήσει κανονικά.

F-15 Strike Eagle III

Για να τρέξει αυτό το παιχνίδι της Microprose στην έκδοση που διατίθεται σε CD-ROM, χρειάζεται να χρησιμοποιήσει μνήμη EMS. Πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο θα ενεργοποιήσετε τη μνήμη αυτή θα βρείτε στο help των Windows 95.

Falcon 3.0

Το παιχνίδι αυτό της Spectrum Holobyte παρουσιάζει προβλήματα εντοπισμού ορισμένων αρχείων που χρησιμοποιεί, ακόμα και αν το ευρετήριό του είναι τοποθετημένο μέσα στο path του συστήματος. Για αυτόν το λόγο, καλό είναι να μεταφέρεστε πρώτα στο ευρετήριο που έχετε τοποθετήσει το παιχνίδι και να το ξεκινάτε από εκεί. Αν ξεκινάτε το παιχνίδι από ένα Shortcut, καλέστε το παράθυρο των Properties και δώστε ως ευρετήριο εργασίας το Shortcut.

Family Feud

To Family Feud της Gametek παρουσιάζει προβλήματα μνήμης με τις 8-bit κάρτες ήχου. Για να καθορίσετε ξανά τους πόρους του συστήματος, είναι αναγκαία μία επανεκκίνηση των Windows 95.

Fantasy Pinball

Το παιχνίδι αυτό πρέπει να παίζεται μόνο με την παλαιά έκδοση του DOS των Windows 95.

Firefighter!

Συχνά, με το παιχνίδι αυτό της Simon & Schuster Interactive έχουν αναφερθεί προ-

βλήματα στον ήχο, καθώς και ότι καταστρέφει την παλέτα χρωμάτων των Windows 95. Για τους λόγους αυτούς, καλύτερα να το χρησιμοποιείτε μέσα από περιβάλλον DOS.

Flying Colors
Το Flying Colors μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάτω από τα Windows 95, θα ήταν καλό όμως να προμηθευτείτε τη νέα έκδοση του παιχνιδιού.

Freddy Pharkas
Το παιχνίδι αυτό παρουσιάζει προβλήματα στα Windows 95, αν έχετε εγκαταστήσει τα Windows Sound system της Microsoft. Βεβαιωθείτε ότι η κάρτα ήχου που διαθέτετε χρησιμοποιεί το Interrupt 7 και το DMA 1. Αν όλα αυτά σας φαίνονται πολύπλοκα, τρέξτε το παιχνίδι από το DOS.

Front Page Sports
Το παιχνίδι αυτό της Dynamix θα τρέξει χωρίς προβλήματα, αν έχετε καθορίσει κάποιο κανάλι DMA. Σε διαφορετική περίπτωση, θα παρουσιαστούν προβλήματα στον ήχο ή, ακόμα, μπορεί να κολλήσει το παιχνίδι.

Legend of Kyrandia Book 3: Malcoms Revenge
Με το παιχνίδι αυτό της Westwood Studios μπορεί να αντιμετωπίσετε προβλήματα



ήχου. Ιδιαίτερα μάλιστα αν η κάρτα που χρησιμοποιείτε είναι η Azteck Nova 16, μπορεί να μην έχετε καθόλου ήχο.

Full Throttle ver. 1.00 CD
Το παιχνίδι αυτό παρουσιάζει πρόβλημα αναγνώρισης ορισμένων καρτών ήχου και θα πρέπει να αφήνετε το σχετικό πρόγραμμα αναγνώρισης να εκτελείται παραπάνω από μία φορά. Αν το παιχνίδι δεν λειτουργεί κάτω από τα Windows 95, καλέστε τις "Ιδιότητες" και από το φύλλο επεκτάσεων προγράμματος ενεργοποιήστε την επιλογή που αναφέρει ότι δεν θα γίνεται αναγνώριση από τα Windows σε προγράμματα τα οποία είναι βασισμένα σε DOS. Η εναλλακτική λύση είναι βέβαια να παίζετε το παιχνίδι αυτό σε DOS.

Dragon's Lair
Μπορείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι της Merit Software σε ένα παράθυρο DOS πλή-



ρους οθόνης.

Gadget Invention Travel & Adventure
Το παιχνίδι αυτό της Synergy θα λειτουργήσει κανονικά στα Windows 95. Το μόνο - αν και σπάνιο - πρόβλημα που μπορεί να έχετε είναι όταν δουλεύετε σε δίκτυο και αφήσετε ανοιχτό το πλαίσιο διαλόγου "Save to Network". Σε αυτή την περίπτωση, μαυρίζει το υπόβαθρο της οθόνης.

Gambler's Paradise Casino Pack 1
Για το παιχνίδι αυτό της Slash Corporation έχει αναφερθεί ότι σε ορισμένα συστήματα και χωρίς κάποιο συγκεκριμένο λόγο δεν μπορεί να γίνει η εγκατάστασή του.

George Shrinks
Με το παιχνίδι αυτό της Mediastation έχετε το πρόβλημα ότι, αν μεταφερθείτε σε μία άλλη εφαρμογή και θελήσετε να επιστρέψετε ξανά σε αυτό, θα διαπιστώσετε ότι δεν υπάρχει στην Taskbar και ότι έχει ουσιαστικά εξαφανιστεί.

Hell Cab 1.0
Αν σε συνδυασμό με το Hell Cab 1.0 χρησιμοποιείτε μία γραφική κάρτα της ATI με 256 χρώματα, τότε μπορεί να δείτε την οθόνη σας να μαυρίζει. Η λύση βέβαια είναι το παλιό, "καλό" DOS.

Horde
Και για το παιχνίδι αυτό της Crystal Dynamics έχουν αναφερθεί προβλήματα συνεργασίας με τις κάρτες Aztec Nova 16 και WA 16.

Interactive Calcus Windows CD
Καλό είναι να μην προσπαθήσετε να εγκαταστήσετε το παιχνίδι αυτό της D.C. Heath σε ένα δίσκο που χρησιμοποιείται από δίκτυο, διότι μπορεί να κολλήσει ολόκληρο το σύστημα.

Island of Dr Brain 1.1
Για το Island of Dr Brain 1.1 της Sierra Online έχουν αναφερθεί προβλήματα συνεργασίας του με κάρτες ήχου της Aztec. Με τις υπόλοιπες κάρτες λειτουργεί κανονικά.

Jagged Alliance
Μπορείτε να εγκαταστήσετε το παιχνίδι αυτό κάτω από τα Windows 95, αλλά είναι πιθανό να αντιμετωπίσετε αρκετά προβλήματα. Για αυτόν το λόγο, είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι εκκινώντας τον υπολογιστή από μία δισκέτα DOS.

Jasmine Multimedia - Famous Places
Το παιχνίδι αυτό παρουσιάζει προβλήματα όταν προσπαθεί να αντιγράψει το αρχείο INDEO.DRV. Οι λειτουργίες βοήθειας των Windows 95 μπορούν να σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε το πρόβλημα.

Jump Raven
Το παιχνίδι Jump Raven της Paramount Interactive δεν μπορεί να τρέξει καθόλου κάτω από Windows 95. Για αυτόν το λόγο, είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι αυτό εκκινώντας τον υπολογιστή από μία δισκέτα DOS.

Kid Cad 1.1 Windows CD
Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή κατάστασης "Show Me", θα πρέπει να έχετε εγκαταστήσει τα Windows 95 πάνω από τα Windows 3.xx. Για τη λειτουργία στην κατάσταση αυτή, είναι απαραίτητη η ύπαρξη του προγράμματος Macro recoder, το οποίο υπάρχει μέσα στα παλαιότερα Windows.

Kid - Fun
Με το παιχνίδι αυτό είναι πιθανό να αντιμετωπίσετε προβλήματα ποιότητας ήχου με τα ηχεία που διαθέτετε. Στην περίπτωση αυτή, προσπαθήστε να τα ρυθμίσετε μέσα από τα Windows 95.

King's Quest VII
Το King's Quest VII της Sierra Online έχει μία ιδιαιτερότητα: η εγκατάστασή του μπορεί να γίνει μόνο στο δίσκο C:.

Knowledge Pro 2.11 for Windows
Το παιχνίδι αυτό της Knowledge Garden δεν μπορεί να λειτουργήσει καθόλου κάτω από τα Windows 95.

Loard of the Realm
Το Loard of the Realm της State Impressions θα τρέξει καλύτερα αν το καλέσετε μέσα από τον Explorer των Windows 95.

Lost Treasures OF INFOCOM
Με το παιχνίδι αυτό της Activision μπορεί να έχετε προβλήματα με την επικάλυψη της οθόνης. Για να λύσετε το πρόβλημα, φροντίστε να υπάρχει στο αρχείο Config.sys η γραμμή:

device=c:\windows\command\ansi.sys

Lower your Score with Tom Kite Shot Making
Αν η κάρτα γραφικών που διαθέτετε είναι της Video 7, τότε είναι πολύ πιθανό να αντιμετωπίσετε προβλήματα αν προσπαθήσετε να παίξετε το παιχνίδι αυτό στα Windows 95.

Lunicus
Το παιχνίδι αυτό της Cyberflix δεν μπορεί να τρέξει σωστά κάτω από τα Windows 95. Το πρόγραμμα εγκατάστασής του εμφανίζει μηνύματα ότι δεν βρίσκει διάφορα αρχεία. Συνιστάμε να παίζετε το εν λόγω παιχνίδι σε περιβάλλον DOS.

Madness of Roland
Το Madness of Roland της Hyperbole Studios κολλάει αμέσως μόλις εκκινήσει σε περιβάλλον Windows 95. Για αυτόν το λόγο, θα πρέπει να το χρησιμοποιείτε μόνο σε περιβάλλον DOS.

High Seas Trader
Το παιχνίδι αυτό της Inpressions παρουσιάζει σοβαρά προβλήματα λειτουργίας μέσα από ένα παράθυρο DOS, όταν χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με κάποια από τις εξής κάρτες:



Aztec Nova 16, SoundBlaster 2.0 και Pro Audio Spectrum 16.

Magic School Bus Explores the Solar System
Η έκδοση demo στο CD για τα Windows 95 θα παρουσιάσει προβλήματα, αν χρησιμοποιείτε στην οθόνη περισσότερα από 256 χρώματα. Για να το λύσετε, μειώστε τον αριθμό των χρωμάτων. Και με το κανονικό παιχνίδι μπορεί να έχετε προβλήματα εμφάνισης μηνυμάτων, ότι δεν μπορεί να φορτώσει ή να βρει ορισμένα αρχεία, ενώ σας προτρέπει να ξεκινήσετε το παιχνίδι πάλι από την αρχή. Η νέα εκκίνηση όμως δεν λύνει τα προβλήματα. Το πραγματικό πρόβλημα βρίσκεται στον οδηγό του PC-Speaker. Για να λύσετε το πρόβλημα, μεταφερθείτε στο μενού "Multimedia/Audio" και διαγράψτε αυτόν τον οδηγό.

Martian Memorandum
Το Martian Memorandum της Access τρέχει κανονικά κάτω από τα Windows 95, αλλά υπάρχει ένα πρόβλημα όταν θα πρέπει να εγκαταλείψετε το παιχνίδι. Ο συνδυασμός <Ctrl> + <Q> δεν λειτουργεί, διότι είναι δεσμευμένος από το σύστημα. Αντί για αυτόν, χρησιμοποιήστε το συνδυασμό <Alt> + <Space> και από το μενού που θα εμφανιστεί επιλέξτε Close.

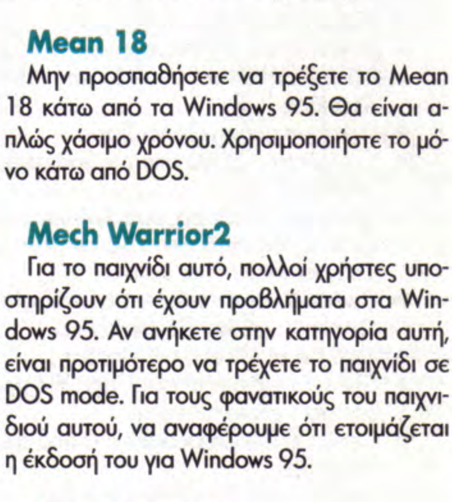
Math Blaster Mystery: Great Brain Robbery
Με το πνευματικό αυτό παιχνίδι της Davidson θα έχετε προβλήματα, αν η κάρτα ήχου που διαθέτετε είναι η Gravis Ultra Sound Max. Αν έχετε κάποια άλλη, το πρόγραμμα δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα.

Math Blaster Episode 2: Secret of the Lost City 1.0
Για να μπορέσετε να τρέξετε αυτή την έκδοση του παιχνιδιού κάτω από τα Windows 95, θα πρέπει καταρχήν να αντιγράψετε το αρχείο CTL3DV2.DLL μέσα από το CD στο ευρετήριο των Windows. Στη συνέχεια, δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Mean 18
Μην προσπαθήσετε να τρέξετε το Mean 18 κάτω από τα Windows 95. Θα είναι απλώς χάσιμο χρόνου. Χρησιμοποιήστε το μόνο κάτω από DOS.

Mech Warrior2
Για το παιχνίδι αυτό, πολλοί χρήστες υποστηρίζουν ότι έχουν προβλήματα στα Windows 95. Αν ανήκετε στην κατηγορία αυτή, είναι προτιμότερο να τρέχετε το παιχνίδι σε DOS mode. Για τους φανατικούς του παιχνιδιού αυτού, να αναφέρουμε ότι ετοιμάζεται η έκδοσή του για Windows 95.

Magic Carpet
Το παιχνίδι αυτό της Bullfrog Productions μπορεί να τρέξει κάτω από τα Windows 95, αλλά είναι υπερβολικά αργό. Σε ορισμένες περιπτώσεις, έχουν αναφερθεί και άλλα προβλήματα. Συνιστάμε να παίζετε το συγκεκριμένο παιχνίδι σε περιβάλλον DOS.



Mega Race
Το Mega Race της Software Toolworks θα παρουσιάσει προβλήματα στα Windows 95, όταν χρησιμοποιείτε την κάρτα ήχου Aztech WA 16 ή την Aztech Nova 16. Η λύση στην περίπτωση αυτή είναι να χρησιμοποιήσετε, αντί για τον οδηγό Pro Version, τον κανονικό οδηγό της SoundBlaster.

Παιχνίδια που τρέχουν σε DOS - Mode

- Aces of the Deep από την Dynamix
- Aegis - Guardian of the Fleet από την Software Sorcery
- Archon Ultra από την Free Fall
- Arctic Baron από την Ready Soft
- Are You Afraid of the Dark από την Viacom
- Around the World in 80 Days από την Electronic Arts
- Battledrome 1.0 από την Dynamix and Sierra
- Bioforge 1.01 από την Origin
- Bloodnet από την Microprose
- Brett Hull Hockey 95 από την Accolade
- Busytown από την Nova Trade
- Chessmaster 3000 από την Software-Toolworks
- Children's Writing and Publishing Center 1.5 από την The Learning Company
- Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator από την Electronic Arts
- Club Dead 1.0 από την Viacom
- Creature Shock από την Virgin Interactive Entertainment
- Curse Of The Catacombs 1.0 από την Froggman
- Dark Forces 1.0 από την LucasArts
- Darkseed 1.5 από την Cyberdreams
- Death Gate από την Legend Entertainment
- Dino Park Tycoon 1.0
- Doom από την ID Software
- Dracula Unleashed CD από την Viacom
- Dragon's Lair CD-ROM από την Ready Soft
- Dungeon Master 1.0
- Earth Siege and Earth Siege 1.0 από την Dynamix
- Eight Ball Deluxe 2.0 από την Amtex
- Fields of Glory 1.15 από την Spectrum Holobyte
- Fifa International Soccer από την Electronic Arts
- Flight of the Intruder από την Spectrum Holobyte
- Freakin Funky Fuzzballs 1.03 από την Sir-Tech
- Front Page Sports Baseball 94 από την Sierra Online
- Front Page Sports Football Pro 95 από την Sierra Online
- Gabriel Knight for DOS από την Sierra Online
- Goblins 2 από την Sierra Online
- Great Naval Battles 1939-1942 από την Strategic Simulations:
- Harpoon II από την 360 Pacific
- Helicopter Simulator από την Sierra Online
- Horde από την Crystal Dynamics
- Humans από την Gametek
- Inca από την Sierra Online
- Indy Car Racing από την Papyrus
- Ishar 3 από την Ready Soft
- Isle of the Dead από την Merit Software
- Kings Quest III από την Sierra Online
- Lawnmower Man από την Sales Curve
- Lemmings, Lemmings Chronicles 3.0 and Lemmings II από την Psygnosis
- Links 386 από την Access
- Lost in Time από την Sierra Online
- Mickey's 123's από την Disney
- Mixed-up Mother Goose από την Sierra Online
- Mortal Kombat 2 από την Acclaim Entertainment
- Pognapped από την Froggman
- U.S. Navy Fighters από την Electronic Arts
- Word Perfect Mental Math 2.01

Micro Kitchen Companion Multimedia

Το παιχνίδι αυτό της Lifestyle Software προκαλεί διαδοχικά προβλήματα στα Windows 95 και δεν μπορεί να τρέξει. Θα πρέπει να το χρησιμοποιείτε κάτω από DOS.

MIG-29 ver. 1.01

Το MIG-29 της Spectrum Holobyte μπορεί να παρουσιάσει ορισμένα προβλήματα με την κάρτα ήχου. Μέχρι να βρείτε κάποια βελτιωμένη έκδοση του παιχνιδιού, μπορείτε να χρησιμοποιείτε το μεγαφωνάκι του υπολογιστή.

Monty Python's Complete Waste of Time

Το παιχνίδι αυτό παρουσιάζει προβλήματα διαχείρισης χρόνου μετά το έβδομο επίπεδό του. Επίσης, προβλήματα παρουσιάζουν και ορισμένα από τα στοιχεία που το αποτελούν. Σας συνιστάμε να το χρησιμοποιείτε κάτω από DOS.

Mortal Kombat

Το Mortal Kombat της Hi Tech δεν μπορεί να τρέξει στα Windows 95, όταν η κάρτα ήχου που διαθέτετε είναι η Aztech-Nova 16.

Myst 1.0

Το παιχνίδι αυτό της Broderbund τρέχει κανονικά κάτω από τα Windows 95. Ενα μικρό πρόβλημα εμφάνισης παρουσιάζει το "Close Button" που πρέπει να πατήσετε για να κλείσει το παιχνίδι, αλλά λειτουργεί κανονικά. Ορισμένοι χρήστες έχουν αναφέρει ότι μετά το τέλος του, το παιχνίδι μπλοκάρει τον οδηγό CD-ROM.

Nascar Racing

Στα περισσότερα συστήματα, το Nascar Racing της Papyrus Design θα τρέξει καλύτερα κάτω από DOS παρά κάτω από τα Windows 95. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε υψηλότερη ανάλυση, μπορείτε να το καλέσετε με "Nascar -H".

Raven's Heretic 1.0

Σε ορισμένα συστήματα έχουν αναφερθεί προβλήματα με τη διαχείριση μνήμης, όταν αρχίζει ή όταν τελειώνει το παιχνίδι αυτό.

The Animals

Το πρόβλημα που παρουσιάζει το πρόγραμμα αυτό είναι ότι όταν αρχίζουν ορισμένα video-clips, παρουσιάζεται το μήνυμα "Stack Overflow". Η λύση στην περίπτωση αυτή είναι μόνο μία: να αναβαθμίσετε το πρόγραμμα με την έκδοση 2.0.

The Lion King 1.0

Η έκδοση αυτή της πασίγνωστης ιστορίας του Σίμπα μπορεί να παρουσιάσει προβλήματα κάτω από τα Windows 95. Η λύση είναι να προμηθευτείτε την έκδοση 1.1.

The Lion King 1.1 CD-ROM

Η έκδοση αυτή παρουσιάζει προβλήματα στη χρήση του CD, αν χρησιμοποιείτε κάρτα ήχου ESS-486. Για να ξεπεράσετε το πρόβλημα, χρησιμοποιήστε για το CD, αντί για τον οδηγό των Windows 95, τον παλαιό οδηγό του DOS.

Tsoft Head Coach Football For Windows

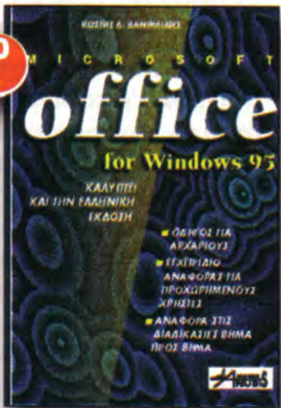
Μετά την εγκατάσταση, μπορεί να παρουσιαστεί το παρακάτω μήνυμα λάθους:

"SU installed correctly ... but could not add group to Program Manager".

Δεν πρέπει να ανησυχήσετε, διότι το παιχνίδι λειτουργεί κανονικά. ■

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



4.600 ΔΡΧ.

Microsoft Office για Windows 95
Κώστας Δ. Δανιηλίδης

Το βιβλίο αυτό απευθύνεται τόσο σε αρχάριους όσο και σε έμπειρους χρήστες του πακέτου εφαρμογών Microsoft Office. Η δομή του έχει προσλάβει μορφή μαθημάτων, ξεκινώντας από τα βασικά και εμβαθύνοντας στις πλέον εξελιγμένες δυνατότητες των προγραμμάτων. Στις σελίδες του θα βρείτε από μεθοδολογίες διαμόρφωσης του πακέτου σύμφωνα με τις ανάγκες κάθε χρήστη έως και τρόπους για να κάνετε πιο επαγγελματικές και ελκυστικές τις εργασίες σας.



5.600 ΔΡΧ.

web.guide
Robert L. Richardson
Μετάφραση: Β. Κράτσας, Α. Συρίγος

Ανακαλύψτε τα πιο συναρπαστικά sites του Web! Το web.guide σας παρουσιάζει ό,τι καλύτερο υπάρχει στον World Wide Web και τα συνοδεύει με σημειώσεις, προειδοποιήσεις [;–)] και βοηθητικές συμβουλές. Απολαύστε ατελείωτες αναζητήσεις στον Web με γρήγορο και έξυπνο τρόπο.

- Κατεβάστε μουσική και video από τις περιοδείες των αγαπημένων σας συγκροτημάτων
- Ενημερωθείτε για τα τελευταία αθλητικά νέα του ESPNET
- Περιηγηθείτε στο Λούβρο, το Prado και σε πολλά από τα πιο γνωστά μουσεία του κόσμου.



9.300 ΔΡΧ.

World Wide Web Directory
Kris Jamsa, Ken Cope
Μετάφραση: Γ. Ανδρέου

Ενας ανεκτίμητος οδηγός από τον γνωστό Kris Jamsa, συγχρόνως περιεκτικός και αναλυτικός, που θα κάνει κάθε περιπέτειά σας στον WWW χρήσιμη και αποτελεσματική. Το World Wide Web Directory καταγράφει 8.000 sites και δίνει για το καθένα πλήρη διεύθυνση και εισαγωγική οθόνη, ταξινομώντας τες κατά κατηγορίες ενδιαφερόντων. Επίσης, θα βρείτε παράρτημα με τα καλύτερα ελληνικά Web sites.



3.600 ΔΡΧ.

Μάθετε το... CorelDRAW! 6 ...σε μία εβδομάδα
Γιάννης Διακογιάννης

Γνωρίστε μέσα σε μία εβδομάδα όλα όσα χρειάζεστε για την καλύτερη δυνατή χρήση του CorelDRAW! 6. Ακόμη και αρχάριοι έχουν τη δυνατότητα να μάθουν να δημιουργούν πολύπλοκα πρωτογενή σχέδια με τη βοήθεια του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου. Με πλήθος παραδειγμάτων και εικόνων, παρουσιάζονται όλα τα νέα χαρακτηριστικά και οι καινούριες δυνατότητες της πλέον πρόσφατης έκδοσης για Windows 95.



2.700 ΔΡΧ.

Γνωρίστε την Java
Νάσος Κλωνάρης

Γνωρίστε μία νέα αντίληψη για τον προγραμματισμό, όπως εκφράζεται μέσα από μία εύκολη και συναρπαστική γλώσσα, την Java. Τα αναμφισβήτητα πλεονεκτήματα του Object Oriented Programming ποτέ δεν ήταν τόσο προσιτά στον άπειρο χρήστη.

- Μάθετε να δημιουργείτε Java applets, εφαρμογές σχεδιασμένες ειδικά για τον World Wide Web.
- Αξιοποιήστε τα στοιχεία των multimedia, όπως τα γραφικά και ο ήχος.

Θα μάθετε όλες τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού σε Java, με έτοιμα προς χρήση παραδείγματα που θα σας λύσουν τα χέρια!



2.700 ΔΡΧ.

NETSCAPE NAVIGATOR
Θ. Καραβέλλας

Το μοναδικό αυτό βιβλίο σάς προσφέρει μία απλή αλλά συγχρόνως αναλυτική ξενάγηση στα χαρακτηριστικά του πιο διαδεδομένου browser για τον World Wide Web, του Netscape Navigator, μέσα από το δημοφιλέστερο λειτουργικό σύστημα, τα Windows 95.

- Βήμα προς βήμα οδηγίες για την εγκατάσταση, καθώς και συμβουλές για την πρώτη σας σύνδεση.
- Πολύτιμες διευθύνσεις του Web.
- Μεγάλες δυνατότητες του Netscape Gold και του Netscape Atlas!

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

INTEL PROSHARE

Επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο



Οταν ο Graham Bell είχε κατά νου την κατασκευή μιας συσκευής που θα επέτρεπε την επικοινωνία μεταξύ δύο ανθρώπων που βρίσκονται σε μακρινή απόσταση, σίγουρα δεν μπορούσε να φανταστεί την εξέλιξη των τηλεπικοινωνιών και το ρόλο που θα διαδραμάτιζαν στην πρόοδο της ανθρωπότητας.

του Γιώργου Λυμπερόπουλου

Η τεχνολογία του videoconferencing μπορεί να μη θεωρείται κάτι νέο στο χώρο των υπολογιστών, όμως τουλάχιστον στην ελληνική επικράτεια πολύ σπάνια μέχρι σήμερα είχαμε την ευκαιρία να βλέπουμε από κοντά να χρησιμοποιούνται τέτοιου είδους ολοκληρωμένες εφαρμογές. Αυτό οφείλεται κυρίως στις απαιτήσεις που έχει η συγκεκριμένη εφαρμογή, όχι τόσο από την πλευρά των υπολογιστών όσο από την πλευρά του τηλεπικοινωνιακού δικτύου.

Οι δοκιμές του συστήματος που είχαμε στη διάθεσή μας έγιναν μέσω τοπικού δικτύου, με πρωτόκολλα επικοινωνίας IPX (Novell 3.12), TCP/IP, αλλά και NetBIOS (peer to peer). Η σύνδεση με κάποιο δίκτυο ISDN δεν ήταν εφικτή, αφού μέχρι στιγμής ο ΟΤΕ δεν το έχει προωθήσει σε ευρεία χρήση. Ετσι, και έπειτα από την ευρεία κυκλοφορία και εφαρμογή διάφορων τέτοιων συστημάτων στο εξωτερικό, είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε και να γνωρίσουμε ιδίοις όμμασι το videoconferencing, μέσα από την πρώτη ολοκληρωμένη λύση που άρχισε ήδη να κυκλοφορεί και στην Ελλάδα. Το σύστημα που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν το ProShare Video System 200, της εταιρίας Intel. Το ολοκληρωμένο αυτό "πακέτο" της Intel περιέχει όλες τις απαραίτητες συσκευές, καθώς και το απαιτούμενο software, που επιτρέπει στους χρήστες κάποιου δικτύου να επικοινωνούν μεταξύ τους στην κυριολεξία πρόσωπο με πρόσωπο.

Αυτή η νέα μέθοδος επικοινωνίας πιθανώς να φαντάζει για ορισμένους ότι ξεπήδησε μέσα από κάποια ταινία επιστημονικής φαντασίας, ενώ από κάποιους άλλους ίσως χαρακτηρίζεται περιττή πολυτέλεια. Γεγονός είναι, πάντως, ότι το Intel ProShare Video 200 δεν είναι κάτι εξωπραγματικό και μετά την ανάγνωση του άρθρου αυτού πιστεύουμε ότι δεν θα το θεωρείτε πολυτέλεια, πόσο μάλλον περιττή. Στη διάθεσή μας είχαμε δύο ολοκληρωμένα συστήματα του Intel ProShare 200, ακριβώς με το ίδιο περιεχόμενο, τόσο σε hardware όσο και σε software. Αυτό συνέβη διότι, όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, για να επιτευχθεί το videoconferencing, πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο συσκευές, με ανάλογες δυνατότητες. Μέσα σε κάθε κουτί υπήρχαν μία camera, δύο κάρτες 16-bit ISA, η μία από τις οποίες ήταν πλήρους μήκους, τα ανάλογα καλώδια για τις απαιτούμενες συνδέσεις, ένα ειδικό ακουστικό, το οποίο λειτουργεί παράλληλα και ως μικρόφωνο, το software και τα απαραίτητα εγχειρίδια λειτουργίας. Η camera είναι σχεδιασμένη με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι δυνατή η τοποθέτησή της σε οποιοδήποτε σημείο εξυπηρετεί το χρήστη και να μπορεί να περιστραφεί, ώστε να "καδράρει" την επιθυμητή εικόνα. Η camera αυτή παίρνει τροφοδοσία κατευθείαν από την κάρτα video, ενώ το ρόλο του διακόπτη on/off έχει αναλάβει μία μικρή, συρόμενη θύρα στην πρόσοψη της συσκευής, ακριβώς μπροστά από το φακό λήψης. Η μία από τις δύο κάρτες 16-bit αποτελεί τον ειδικό ISDN adaptor, ο οποίος παράλληλα λειτουργεί και ως κάρτα audio, ενώ η δεύτερη κάρτα εκτελεί την επεξεργασία video που απαιτείται για τη μετάδοση της κινούμενης εικόνας. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να έχετε ήδη δύο ελεύθερα slots, ISA διαύλου, στο εσωτερικό του υπολογιστή σας. Κάτι το οποίο μας ικανοποίησε ήταν το γεγονός ότι οι κάρτες του συστήματος δεν είχαν καθόλου jumpers για ρυθμίσεις. Αυτό σημαίνει ότι λειτουργούν σύμφωνα με το πρότυπο Plug &

Play, το οποίο και οι δύο κάρτες ακολούθησαν πιστά και αναγνωρίστηκαν αυτόματα από τα Windows 95. Στο πίσω μέρος της κάρτας ISDN μπορούμε να διακρίνουμε δύο υποδοχές για καλώδιο RJ-45, οι οποίες χρησιμοποιούνται για τη σύνδεση του συστήματος με το δίκτυο ISDN και με κάποια τηλεφωνική συσκευή. Επίσης, υπάρχουν υποδοχές για τη σύνδεση με το ακουστικό-μικρόφωνο που αναφέραμε στην αρχή του άρθρου, καθώς επίσης και υποδοχές για σύνδεση εξωτερικών ηχείων. Η κάρτα video έχει μόνο δύο υποδοχές video-in, από τις οποίες χρησιμοποιείται μόνο η μία, για τη σύνδεση με την camera.

Εφόσον τοποθετηθούν όλα τα υποσυστήματα σύμφωνα με το εγχειρίδιο του κατασκευαστή, σειρά έχει η εγκατάσταση του ανάλογου software. Το software που συνοδεύει τις παραπάνω συσκευές αποτελείται συνολικά από δώδεκα δισκέτες (1,44 MB). Από αυτές, οι εννιά αφορούν στο Intel ProShare Video System (Vr. 1.9), οι επόμενες δύο δισκέτες εγκαθιστούν μία εφαρμογή για room video conferencing, ενώ μία τελευταία δισκέτα έχει το CAPI 2.0 για Windows. Κατά τη διαδικασία εγκατάστασης του software, απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή από τον εκάστοτε χρήστη, αφού κάτω από το λειτουργικό περιβάλλον των Windows 95 πρέπει να γίνουν ορισμένες συγκεκριμένες διαδικασίες για την ορθή εγκατάσταση του software και τη σωστή λειτουργία του συστήματος. Οφείλουμε πάντως να αναφέρουμε ότι στην εγκατάσταση του software δεν ψάχναμε στα τυφλά, αφού η version 1.9, την οποία είχαμε στη διάθεσή μας, είχε ήδη ένα read-me αρχείο, το οποίο ανέφερε τη διαδικασία και με τις ανάλογες οδηγίες υποδείκνυε τις ρυθμίσεις που θα έπρεπε να ακολουθήσει κάποιος χρήστης για τη σωστή λειτουργία του software και των drivers. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας εγκατάστασης και την απαραίτητη επανεκκίνηση του υπολογιστή, ο χρήστης είναι έτοιμος να συνδεθεί μέσω κάποιου τοπικού δικτύου και να επικοινωνήσει μέσω εικόνας και ήχου με κάποιον άλλο κάτοχο ανάλογου συστήματος.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Η εγκατάσταση του software σε λειτουργικό περιβάλλον Windows 95 δημιουργεί από μόνη της shortcut στο Start Up menu των Windows 95. Μετά το restart, λοιπόν, φορτώνεται αυτόματα το πρόγραμμα Proshare video. Στη συνέχεια, αρχίζει αυτόματα μία διαδικασία ελέγχου της κινούμενης εικόνας που πρόκειται να βλέπουμε στον υπολογιστή μας. Ετσι, εμφανίζεται σε διάφορες αναλύσεις το αντικείμενο που υπάρχει απέναντι από το φακό της camera - στην προκειμένη περίπτωση, ο εαυτός μας - και το πρόγραμμα μας ρωτάει εάν η απεικόνιση μας ικανοποιεί. Υστερα από την αυτόματη αυτή ρύθμιση, το ProShare Video είναι έτοιμο για χρήση.

Το περιβάλλον λειτουργίας του συστήματος είναι αρκετά ευχάριστο και δεν πρόκειται να προβληματίσει ακόμα και τον πλέον αρχάριο χρήστη, αφού στην οθόνη του υπολογιστή μας εμφανίζονται μία εικονική τηλεφωνική συσκευή και δύο πεδία, remote και local, στα οποία απεικονίζονται ο τοπικός χρήστης (για να ξέρουμε τι βλέπει ο "απέναντι") και ο συνομιλητής μας. Τα παραπάνω είναι δυνατό να τα έχουμε μαζί σε ένα ενιαίο παράθυρο ή ξεχωριστά, σε διάφορα σημεία της οθόνης μας.

Η σύνδεση, όπως προαναφέραμε, είναι δυνατή με δύο τρόπους, είτε μέσω του δικτύου και των πρωτοκόλλων είτε μέσω επιλεγμένου δικτύου ISDN. Οσον αφορά στην επικοινωνία μέσω τοπικού δικτύου, η σύνδεση είναι πολύ απλή, αφού τόσο τα πρωτόκολλα επικοινωνίας όσο και οι χρήστες με δυνατότητα σύνδεσης ανάλογη με αυτήν που έχουμε εμείς ανιχνεύονται αυτόματα από το πρόγραμμα. Επίσης, η εικονική τηλεφωνική συσκευή διαθέτει αυτόνομη ατζέντα, στην οποία καταχωρίζονται όλοι οι χρήστες με δυνατότητα για videoconferencing και με χαρακτηριστική ένδειξη, εάν πρόκειται για χρήστη τοπικού δικτύου ή χρήστη δικτύου ISDN.

Η κλήση γίνεται με την ακόλουθη διαδικασία. Καταρχήν, επιλέγουμε το όνομα του χρήστη από τον κατάλογο που μόλις περιγράψαμε και στο display της τηλεφωνικής μας συσκευής εμφανίζεται το όνομά του. Στη συνέχεια, πατάμε την επιλογή dial και από το ακουστικό που φοράμε ακούμε τους χαρακτηριστικούς ήχους της σύνδεσης. Εφόσον ο χρήστης που καλούμε είναι σε αναμονή, έχει θέσει δηλαδή το ProShare Video στη θέση listening, ακούει το χαρακτηριστικό ήχο της κλήσης μας και εφόσον απαντήσει σε αυτή, εμφανίζεται στο δικό μας remote παράθυρο. Η ποιότητα της εικόνας που θα βλέπουμε εξαρτάται άμεσα τόσο από την επεξεργαστική ισχύ του υπολογιστή μας όσο και από την ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων του δικτύου που χρησιμοποιούμε. Οι ελάχιστες απαιτήσεις του Intel ProShare Video 200 είναι 486DX2/66 MHz με 8 MB RAM. Η απόκριση της camera στις κινήσεις του ειδώλου που βρίσκεται απέναντι από το φακό δεν είναι άμεσες, αλλά υπάρχει μία μικρή καθυστέρηση, την οποία ωστόσο δεν μπορούμε να χαρακτηρίσουμε ενοχλητική.

Η τηλεδιάσκεψη μέσω του Intel ProShare Video 200 μπορεί να επιτευχθεί και με εκμετάλλευση του πρωτοκόλλου επικοινωνίας TCP/IP, κάτι που σημαίνει ότι ακόμα και μέσω του Internet μπορούμε να συνομιλήσουμε με κάποιο χρήστη, με μοναδική προϋπόθεση να διαθέτουμε ιδιαίτερα υψηλής ταχύτητας γραμμές επικοινωνίας (τουλάχιστον 64 Kbit δικά μας). Οι δυνατότητες που προσφέρει το Intel ProShare Video 200 δεν εξαντλούνται σε όσα ήδη περιγράψαμε, καθώς μέσω του προγράμματος Intel Proshare Premier μπορούν οι δύο χρήστες - local και remote - να βλέπουν και να επεμβαίνουν συγχρόνως στο ίδιο φύλλο εργασίας, το οποίο μπορεί να είναι είτε κείμενο είτε διάγραμμα ή ακόμα και σχέδιο. Ολα αυτά μπορούν να γίνονται συγχρόνως με την επικοινωνία εικόνας και ήχου, που έχουν οι χρήστες μέσω των πεδίων local και remote του ProShare Video 200. Η παραπάνω διαδικασία μπορεί να φαντάζει εξωπραγματική, αλλά οι παρεχόμενες ευκολίες, σε συνδυασμό με την αμεσότητα που έχουν οι δύο χρήστες, προσδίδουν νέες διαστάσεις στον τομέα της τηλεπικοινωνίας. ■

INTEL PROSHARE VIDEO SYSTEM 200

ΕΙΔΟΣ: Ολοκληρωμένη λύση videoconferencing
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Intel
ΚΑΡΤΑ ISDN: 16-bit ISA
ISDN ΠΡΟΤΥΠΑ: ANSI T1.605, CCITT I.430
ΚΑΡΤΑ VIDEO: 16-bit ISA
SOFTWARE: Proshare Video, Proshare Premier, Proshare room conference
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ HARDWARE: 486DX2/66 MHz, 8 MB RAM, 17 MB HD
ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΜΕΝΑ LAN/WAN:
- ***IPX:*** *Novell VIPX Vr. 1.11, 1.17, 1.18*
- ***TCP/IP:*** *FTP PC/TCP, FTP OnNet, Novell LAN WorkPlace*
- ***NetBIOS:*** *Microsoft Windows for Workgroups*

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Πουλιάδης & Συν.
ΤΙΜΗ: 600.000 δρχ. + ΦΠΑ

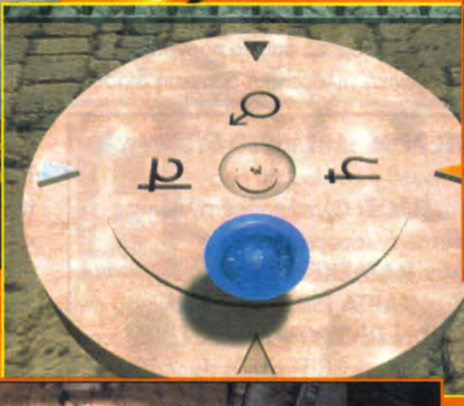
SPECIAL review

Τι να πρωτοπεί κανείς για τα Zork. Ασχέτως αν κάποιος τα γνωρίζει ή όχι, αν του αρέσουν ή όχι, αν τα έχει παίξει ή όχι, γεγονός είναι ότι τα Zork αποτελούν την πιο διάσημη σειρά των computer games, μια σειρά που κατόρθωσε να γίνει cult, με την κυριολεκτική σημασία της λέξης, και της οποίας το όνομα παραπέμπει κατευθείαν στην Infocom, αυτή τη μεγάλη εταιρία δημιουργίας adventure games, η οποία βασίλευε στην Αμερική τη δεκαετία του 1980.

Οταν, μετά από δυσβάστακτα οικονομικά προβλήματα, η εταιρία πουλήθηκε στην Activision, τα πιο βασικά της στελέχη αποχώρησαν και ο κόσμος μιλούσε για το τέλος της Infocom. (Για όσους δεν γνωρίζουν την ιστορία του χώρου, η Activision είναι η πιο παλιά αμερικανική εταιρία κατασκευής παιχνιδιών που υπάρχει ακόμα και κατασκεύαζε παιχνίδια από το 1979, ενώ την εποχή του θρυλικού πλέον Atari 2600 είχε φτάσει να κατέχει το 40-50% της αμερικανικής αγοράς υπολογιστών!) Ετσι, όταν μετά από πολύ καιρό η Activision κυκλοφόρησε κάτω από το όνομα της Infocom το "Leather Goddesses of Phobos 2" του γνωστού μας Steve Meretsky και αργότερα ξανακυκλοφόρησε όλα τα παλιά παιχνίδια της Infocom σε δύο υπερσυλλογές που σημεί-

ZORK NEMESIS









ΕΤΑΙΡΙΑ
Activision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM συμβατοί, με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics, puzzle-adventure game
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

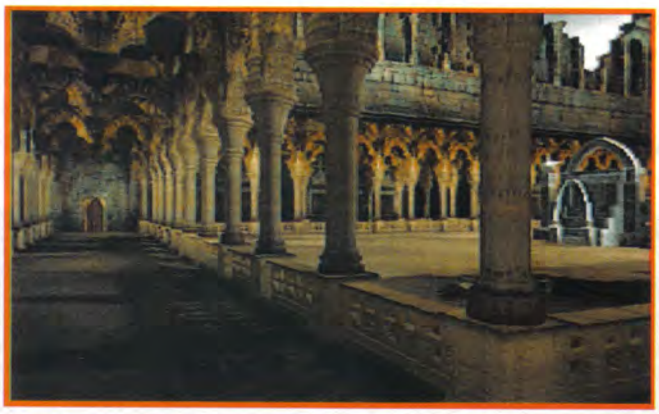
ωσαν εξαιρετικές πωλήσεις, όλοι περίμεναν το επόμενο βήμα. Αυτό το βήμα ήρθε λοιπόν με την κυκλοφορία του "Return to Zork", ενός πάρα πολύ καλού και σχετικά δύσκολου adventure game. Και ερχόμαστε στις μέρες μας, όταν η Activision, περίπου δύο χρόνια αργότερα, κυκλοφορεί ακόμα ένα Zork, το "Zork Nemesis", το οποίο θα συζητηθεί πολύ για διάφορους λόγους. Πρώτα από όλα, είναι το πρώτο Zork που δεν βγαίνει κάτω από το label της Infocom, αλλά το κυκλοφορεί κατευθείαν η Activision. Ισως είχε ανάγκη να συνδεθεί άμεσα το όνομά της με μία μεγάλη επιτυχία (την οποία έχει εξασφαλισμένη από κάθε πλευρά το παιχνίδι), ποιος ξέρει; Στη συνέχεια, όμως, και αυτό είναι το πιο σημαντικό, το "Zork Nemesis" δεν έχει καμία σχέση με τα παλιά Zork και αυτό μπορεί να δημιουργήσει αντιδράσεις και συγχύσεις, καθώς πρόκειται για την πιο cult σειρά των computer games στην Αμερική. Και όταν λέω ότι δεν έχει καμία σχέση, το εννοώ.



Η πόρτα του ναού.



Μετακινώντας αυτά τα panels, θα βρεις την είσοδο για το "Fire" pavillion.



Μέρος του ναού με το σιντριβάνι.

Τα Zorks έγραψαν ιστορία χάρη στο μοναδικό τους κόσμο και στο εκπληκτικό από κάθε πλευρά χιούμορ που διέθεταν, ένα χιούμορ που διαπερνούσε τα πάντα: τη δράση, τους γρίφους, τις περιγραφές, τις καταστάσεις, τον ίδιο τους τον κόσμο. Μη νομίσετε ότι ήταν χιουμοριστικά παιχνίδια. Κάθε άλλο. Ηταν όμως γραμμένα με ένα τόσο μοναδικό τρόπο, ώστε κατόρθωσαν να κάνουν τους πάντες να παραμιλούν. Τα fan clubs ξεπηδούσαν το ένα μετά το άλλο και όλος ο κόσμος είχε γεμίσει μικροαντικείμενα που είχαν σχέση με το παιχνίδι, από μπλουζίτσες μέχρι καπέλα, στυλό, ποτήρια, χαλάκια και ό,τι άλλο μπορεί κανείς να φανταστεί. Το μόνο κοινό που έχει το "Zork Nemesis" με αυτά είναι το όνομά του. Τίποτε

Forbitten Land: Εκεί όπου όλα μπορούν να συμβούν, εκεί όπου βασιλεύει ο κόσμος της φαντασίας.
Zork: Τα πιο θρυλικά adventure games, αν όχι σε ολόκληρο τον κόσμο, σίγουρα στην Αμερική.
Grue: Τα πιο cult τέρατα στην ιστορία των computer games. Κανείς από όσους τα αντίκρισαν δεν επέζησε για να περιγράψει το πώς είναι!
Zork Nemesis: Ενα από τα καλύτερα adventure games που έχουν εμφανιστεί ποτέ, ένα πραγματικό έργο τέχνης που προσφέρει μία αξέχαστη εμπειρία, βασισμένο σε έναν κόσμο που συναγωνίζεται ευθέως αυτόν του Myst. Εχει όμως ένα σημαντικό μειονέκτημα: δεν έχει σχεδόν καμία σχέση με τη φιλοσοφία των παλιών Zork και θα μπορούσε κάλλιστα να λέγεται "Nemesis' Curse". Πέρα από αυτό, όμως, είναι σίγουρο ότι θα σας μαγέψει.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Ο ένας εκ των αλχημιστών, αφού απελευθερώσεις το πνεύμα του.

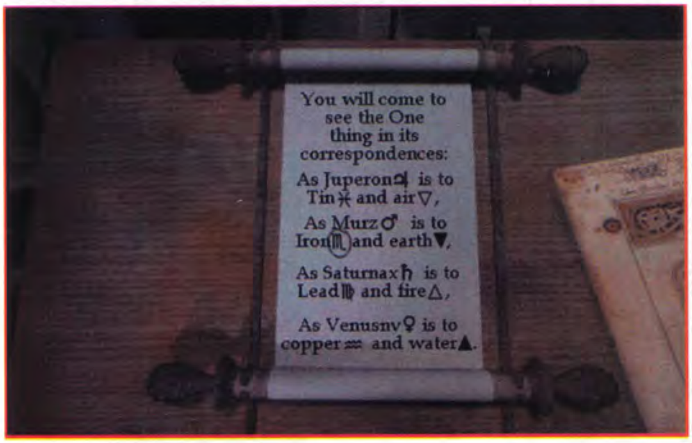
άλλο. Προσέξτε καλά όμως. Είναι ένα πράγματι εκπληκτικό παιχνίδι. Θα σας ενθουσιάσει στην κυριολεξία, ίσως και να σας συναρπάσει όσο κανένα άλλο μέχρι τώρα, μην πάτε να το αγοράσετε όμως πιστεύοντας ότι παίρνετε ένα καινούριο Zork. Αγοράστε το αποστασιοποιημένοι από το όνομά του και το παρελθόν που αυτό έχει και να είστε σίγουροι ότι έχετε πάρει ένα από τα καλύτερα adventure games που έχουν εμφανιστεί ως τώρα, ένα παιχνίδι που αξίζει μέχρι και την τελευταία δραχμή που θα δώσετε για αυτό. Αν όμως το αγοράσετε πιστεύοντας ότι θα ξαναβρείτε μία συνέχεια των παλιών Zork, τότε μπορεί και να απογοητευτείτε, μια και δεν έχει καμία σχέση με αυτά.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

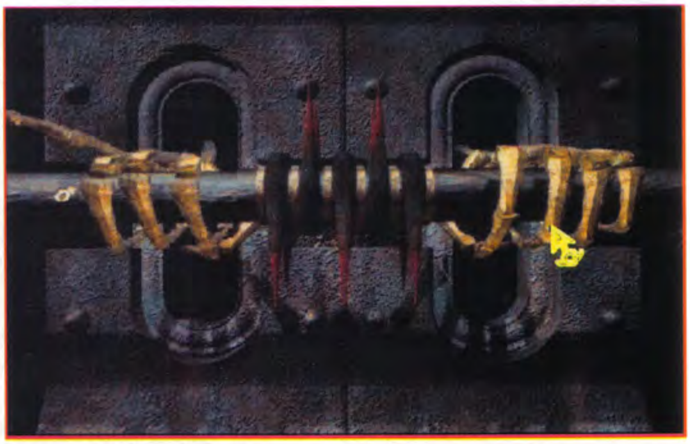
Ολα άρχισαν τη μέρα της μεγάλης έκλειψης. Τώρα πια, οι τέσσερις μεγάλοι αλχημιστές που ήταν υπεύθυνοι για την ευημερία του τόπου είναι ουσιαστικά νεκροί από την τρομερή κατάρα του Nemesis. Εσύ είσαι η μόνη τους ελπίδα για να βρεθούν τα 4 elements που αντιστοιχούν στα στοιχεία της φύσης αλλά και στις ιδιαίτερες ικανότητές τους, έτσι ώστε να σπάσει η περίφημη κατάρα του Nemesis και να σωθεί η Forbitten Land, μία από τις περιοχές της Great Undreground Empire, του θρυλικού κόσμου του Zork. Το παιχνίδι ξεκινά έξω από τον περίφημο ναό (Temple), μέσα στον οποίο βρίσκονται φυλακισμένοι - σχεδόν νεκροί - οι 4 αλχημιστές, ο Thaddeus Kaine, η Sophia Hamilton, ο Francois Malveau και ο Erasmus Sartorius. Το πραγματικό background της ιστορίας θα σου αποκαλύπτεται σιγά-σιγά με ένα μοναδικό, σχεδόν μαγευτικό τρόπο, έτσι όπως μόνο τα κορυφαία adventure games κατορθώνουν να επιτύχουν (κάτι ανάλογο και τόσο επιτυχημένο έχω δει μόνο στο System Shock της Origin). Στο ναό, που είναι το πρώτο μέρος του παιχνιδιού, θα πρέπει να εντοπίσεις τα τέσσερα στοιχεία που αντιστοιχούν στους αλχημιστές, έτσι ώστε να ελευθερώσεις τις ψυχές τους. Μόνο τότε θα μπορέσεις να ταξιδέψεις στους τέσσερις άλλους κόσμους του παιχνιδιού, καθένας από τους οποίους αντιστοιχεί και σε έναν αλχημιστή. Θα πρέπει να εντρυφήσεις στα βαθύτερα μυστικά της μεγάλης τέχνης των αλχημιστών, ώστε να μπορέσεις να εξουδετερώσεις την κατάρα του Nemesis. Θα χρειαστεί να πας στο Monastery που είναι ο κόσμος της φωτιάς και η κατοικία του Bishop Malveau, ο οποίος χρησιμοποιούσε την τέχνη του για να θεραπεύει τις αρρώστιες. Θα πας στο Conservatory, τον κόσμο του νερού, που αποτελεί την κατοικία της Madame Hamilton η οποία προσπαθούσε να αναπτύξει τις μουσικές τέχνες. Θα πας στο Asylum που είναι ο κόσμος του αέρα και στον οποίο ο Dr Satorius αναζητούσε αλήθειες για τον υπάρχοντα κόσμο, αλλά και για τη θέλησή του να δημιουργηθεί η αιώνια ζωή. Θα πας επίσης και στο



Οι κρύπτες όπου βρίσκονται οι αλχημιστές.



Ο περίφημος πάπυρος που περιέχει τους πλανήτες, τα στοιχεία, τα μέταλλά τους και τη μεταξύ τους σχέση.



Αλλο δείγμα των γρίφων. Το δάχτυλο στο αριστερό χέρι έχει σηκωθεί κάνοντας κλικ και στο δάχτυλο που δείχνει ο cursor θα ανοίξει η πόρτα.



Castle, τον κόσμο της γης (του χώματος), όπου ο General Kaine ζούσε τις ατέλειωτες περιπέτειές του στην Underground Empire, αλλά και τη συνεχή αναζήτηση της αιώνιας ζωής.

Στους τέσσερις αυτούς κόσμους μπορείς να ταξιδέψεις ελεύθερα με όποια σειρά θέλεις, αφού όμως πρώτα λύσεις τα μυστικά του Ναού και βρεις τα στοιχεία των αλχημιστών. Τότε θα ζήσεις και μία τρομερή σύγκρουση των αλχημιστών με τον Nemesis, τον οποίο μόνο οι ενωμένες τους δυνάμεις θα μπορέσουν να σταματήσουν προσωρινά. Στην περιπέτειά σου αυτή, εκτός από τους αλχημιστές και τον Nemesis, θα συναντήσεις ακόμα την Alexandra Wolfe, μία εκπληκτική βιολονίστρια, καθώς και το γιο του Thaddeus, τον Lucien Kaine.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει μία ιδιόμορφη "βαθμολογία", καθώς σου αναφέρει πόσες από τις εννέα βασικές αποστολές έχεις συμπληρώσει. Αυτές είναι τέσσερις στην αρχή, στο ναό, μία για κάθε στοιχείο αλχημιστή που βρίσκεις και το αντίστοιχο "ξύπνημα" του πνεύματός του, καθώς και άλλες τέσσερις μετά, μία για κάθε κόσμο αλχημιστή που ολοκληρώνεις. Την τελευταία, την ένατη, την αφήνω για σας, μια και είναι η τελική αναμέτρηση.

Το "Zork Nemesis" ανήκει ουσιαστικά στην κατηγορία των παιχνιδιών που έχουν ονομαστεί "Myst clones". Βασικό συστατικό στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού είναι το να προσπαθείς να καταλαβαίνεις όχι μόνο το τι έχει συμβεί, αλλά και το γιατί και το πώς. Σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού θα βλέπεις video sequences, τα οποία παίζουν το ρόλο της σύνδεσης των διάφορων ιστοριών, μίας συνολικής ανάπλασης όσων είχαν προηγηθεί.

Το "Zork Nemesis" είναι σίγουρο ότι θα σας κερδίσει, τόσο με το πολύ προσεγμένο του σενάριο όσο και με την εξαιρετικά πλούσια δράση του. Θα επαναλάβω ότι ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεσαι σιγά-σιγά το τι είχε πραγματικά συμβεί, αλλά και το γιατί, είναι μία πραγματική μαγεία, ίσως το πιο δυνατό σημείο όλου του παιχνιδιού.



Μέρος του ναού.

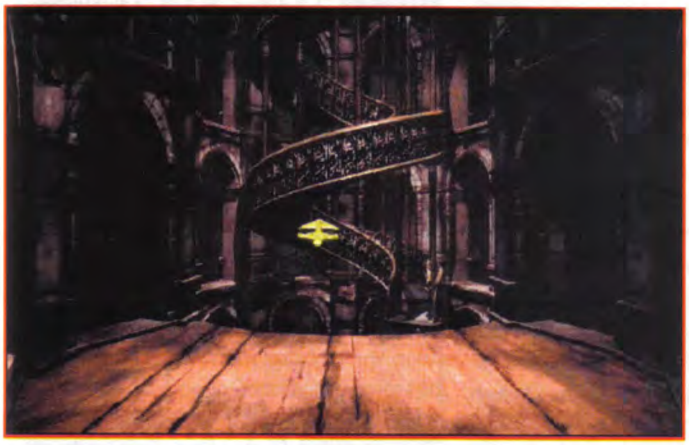


Πάρε το spike, γιατί θα το χρειαστείς στο "Fire" pavillion.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά, ίσως τέλεια, και αφήνουν οποιονδήποτε το δει - έστω και για λίγο - άφωνο. Εχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική των rendered γραφικών για τα backgrounds, ενώ υπάρχουν και διάφορα videos, συνολικής διάρκειας μίας ώρας, στα οποία έχουν χρησιμοποιηθεί 14 επαγγελματίες ηθοποιοί. Η μοναδική μου ένσταση είναι ότι στα videos έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική των interlaced γραφικών (όπως και στα "Phantasmagoria", "11th Hour" και άλλα) και οι οριζόντιες γραμμές που εμφανίζονται χαλούν την όλη ατμόσφαιρα. Νομίζω ότι είναι καιρός να "μιμηθούν" όλοι το "Ripper" στον τομέα αυτό. Πάντως, τα χρώματα και η λεπτομέρεια των γραφικών είναι το κάτι άλλο.

Στον ήχο, το παιχνίδι παίρνει σχεδόν άριστα. Ολα είναι όχι απλώς τέλεια, αλλά και κάτι παραπάνω. Η background μουσική είναι ίσως ό,τι καλύτερο έχετε ακούσει έως τώρα



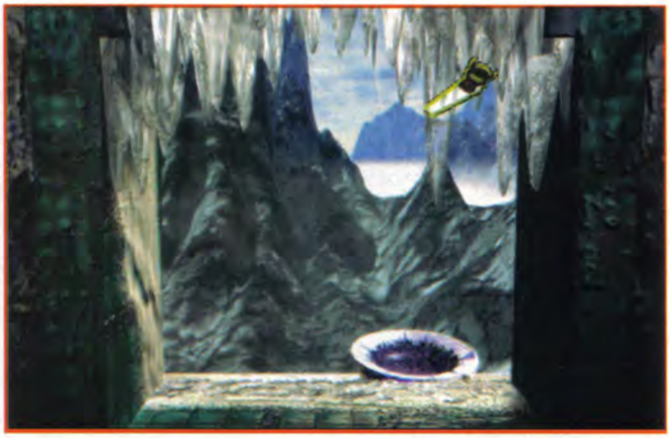
Στη σκάλα αυτή πρέπει πρώτα να κατεβείς κάτω και να τη ρυθμίσεις, ώστε μετά να ανεβείς στο επάνω πάτωμα.



Κοιτώντας από τηλεσκόπιο έναν από τους κόσμους που πρέπει να επισκεφθείς.



Η αίθουσα με τους πίνακες και την καρέκλα που περιστρέφει το δωμάτιο.



Με το πριόνι κόβεις τον πάγο, ο οποίος όταν λιώσει θα σου δώσει το στοιχείο του νερού.

σε computer game (αν έβγαινε σε soundtrack, το είχα πάρει με κλειστά τα μάτια), ενώ και οι ομιλίες είναι καθαρές και, το κυριότερο, πειστικές.

Ο χειρισμός του είναι πρωτότυπος και πάρα πολύ λειτουργικός, καθώς ούτε μία στιγμή δεν συνάντησα το παραμικρό πρόβλημα. Η Activision δημιούργησε μία τεχνική την οποία ονόμασε Z-vision. Τα αποτελέσματα είναι εντυπωσιακά. Στους περισσότερους χώρους έχεις τη δυνατότητα πλήρους περιστροφής 360 μοιρών με όλη την ανάλογη θέα, κάτι που προσδίδει πράγματι υπέροχη αίσθηση. Η κίνηση γίνεται μέσω του cursor, ο οποίος δείχνει αν μπορείς να κινηθείς προς μία κατεύθυνση. Ο cursor αυτός, όταν χρειαστεί, μετατρέπεται είτε σε ένα χέρι για να πάρεις ένα αντικείμενο είτε σε μία παλάμη αν είναι να κάνεις USE/DRAG κάτι. Επισημαίνεται ότι μπορείς να κουβαλάς όσα αντικείμενα θέλεις, αν και στο παιχνίδι δεν υπάρχουν και πολλά, μέσω ενός ιδιόρρυθμου inventory. Οταν πάρεις ένα αντικείμενο, κάνε δεξί κλικ στο mouse και αυτό περνά "κυκλικά" στο background του cursor. Ετσι, μπορείς να πάρεις όσα θέλεις και κάνοντας ανάλογα δεξιά κλικ, να βλέπεις τα αντικείμενα αυτά. Η χρήση του USE/DRAG θέλει λίγο συνήθεια. Για παράδειγμα, όταν βρίσκεις ένα μοχλό, κάνε κλικ σε αυτόν και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse τον μετακινείς όπου θέλεις. Τότε, αφήνεις το πλήκτρο του mouse και η κίνηση του μοχλού θα γίνει. Επισημαίνουμε ότι το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε σε DOS είτε σε Windows 95. Η εταιρία συστήνει σε όσους έχουν Windows 95 να το παίξουν σε αυτά, καθώς υπάρχει πολύ καλύτερος χειρισμός των διάφορων ηχητικών εφέ. Να έχετε επίσης υπόψη ότι το παιχνίδι απαιτεί οπωσδήποτε 16-μπιτη κάρτα ήχου. Στα Windows 95, αν ο cursor μεταφερθεί στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται μία μπάρα που περιέχει τα SAVE/RESTORE/ REFS (διάφορες ρυθμίσεις) και EXIT. Στο DOS, η μπάρα αυτή δεν εμφανίζεται και οι αντίστοιχες λειτουργίες γίνονται με τα πλήκτρα. Αυτές είναι οι εξής: CTRL-S για το Save, CTRL-R για το Restore, CTRL-Q για το Quit, CTRL-P για το Prefs και ? ή ! για το On Screen Help. Τέλος, και στις δύο εκδόσεις το πλήκτρο Spacebar κάνει "bypass" τα διάφορα video sequences.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του "Zork Nemesis", όπως και όλα τα άλλα σημεία του παιχνιδιού, είναι εξαιρετική. Τα γραφικά, με τα εξαιρετικά τους σχέδια και τα απίστευτα ζωντανά τους χρώματα, τα διάφορα video sequences, η δράση του, αλλά κυρίως το υπέροχο σεναριακό του υλικό δημιουργούν έναν τæσο υπέροχο κόσμο, που είχα σχεδόν από την εποχή του Myst να δω. Σημειωτέον ότι η Activision προσέλαβε τον Mauro Borrelli (Μπάτμαν για Πάντα, Δράκουλας, Νονός 3) αλλά και τον Joe Napolitano (X-Files) για να επιμεληθούν και να δημιουργήσουν τη μοναδική αυτή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Πραγματικά, άξιος ο μισθός τους. Το παιχνίδι περιέχει 60 βασικά puzzles - γρίφους στο στιλ των γρίφων που καθιέρωσε το Myst - ορισμένα από τα οποία είναι εξαιρετικά δύσκολα. Παρ' ότι στο παιχνίδι υπάρχουν διάσπαρτα hints για σχεδόν όλα τα puzzles του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε πάρα πολύ προσπάθεια για να το τελειώσετε. Ενας μέσος

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς. Με εκπληκτικά γραφικά, πρωτότυπο σενάριο, πάρα πολύ πλούσια δράση και ένα ιδιαίτερα εντυπωσιακό και πρωτότυπο user-interface είναι σίγουρο ότι θα "κλέψει" τις καρδιές όλων όσοι ασχολούνται με τα adventure games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	99
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

98%



Η τρομερή σύγκρουση των τεσσάρων αλχημιστών με τον Nemesis.

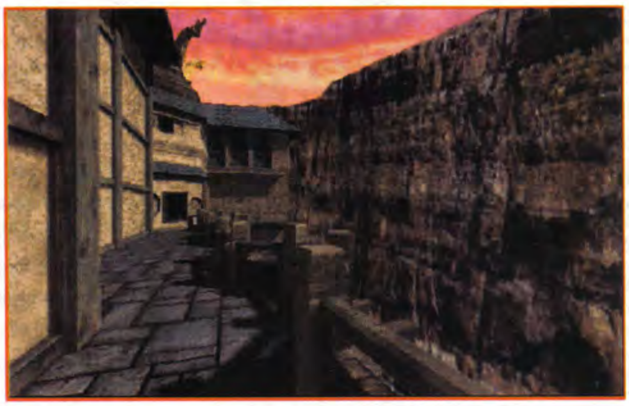


Από εδώ, θα πηγαίνεις σε όποιον από τους τέσσερις κόσμους επιθυμείς.



Το μοναστήρι.

χρήστης, χωρίς καμία βοήθεια, θα χρειαστεί περίπου 40-50 ώρες για να τελειώσει το παιχνίδι. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά μερικούς από αυτούς.



Ανεβαίνοντας προς το υπνοδωμάτιο του αλχημιστή Malveuax.

Στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού, στο ναό (Temple), για να καταλάβεις τι γίνεται πρέπει να διαβάσεις καταρχήν τα έξι βιβλία που βρίσκονται στη βιβλιοθήκη. Περιέχουν υπερπολύτιμες πληροφορίες, οι οποίες είναι απαραίτητες για να τελειώσεις το παιχνίδι. Ενα από αυτά περιέχει και το χάρτη του ναού, ο οποίος δείχνει όλες τις περιοχές που μπορείς να επισκεφθείς στο ναό (ο χάρτης αυτός υπάρχει και στο manual του παιχνιδιού). Στο εργαστήριο θα βρεις έναν πάπυρο, ο οποίος περιέχει τις πιο σημαντικές πληροφορίες για όλο το παιχνίδι. Δείχνει τα τέσσερα σύμβολα των πλανητών, τα τέσσερα στοιχεία, τα τέσσερα μέταλλα, καθώς και τις σχέσεις μεταξύ τους. Κατάγραψε πολύ προσεκτικά τις πληροφορίες αυτές, καθώς αποτελούν το κλειδί για την κατανόηση του συνολικού οικοδομήματος των γρίφων. Θα σταθώ ιδιαίτερα σε ένα γρίφο που τον θεωρώ εξαιρετικά δύσκολο και είναι αυτός των 6 "κεφαλών" στο μοναστήρι. Τα κεφάλια αυτά αντιστοιχούν σε ανθρώπινες καταστάσεις. Για να καταλάβεις τι είναι το καθένα, πρέπει να προσέξεις όχι τι λέει, αλλά τη χροιά με την οποία το λέει. Στο διάδρομο, κοιτώντας αριστερά, αυτά είναι (από τα αριστερά προς τα δεξιά) τα: fear, anger, boderoom. Στα δεξιά (πάλι από τα αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς) είναι τα: happiness, body, suspicious. Στα τέσσερα pots που βρίσκονται από κάτω τους, θα βρεις συνολικά οχτώ πλακέτες. Ποια ταιριάζει σε ποιο; Ανεβαίνοντας πάνω προς το καμπαναριό, θα δεις σε έναν τοίχο διάφορα σύμβολα, με τα οποία πρέπει να σχηματίσεις το "The seventh bell". Μετρώντας από την πάνω αριστερά γωνία, σημείωσε τα σχήματα των 14, 6, 3, 11, 23, 2. Κατόπιν, βάλε στο fear το 14, στο anger το 6, στο boderoom το 3, στο happiness το 2, στο body το 23 και στο suspicious το 11. Αν τα κάνεις σωστά, τα κεφάλια θα μιλήσουν με τη σειρά: anger, suspicious, body, boderoom, fear και happiness. Κατάγραψε σε ένα σχέδιο με τη σειρά αυτή τα σχήματα-πλακέτες που τους αντιστοιχούν από αυτά που έβαλες. Τώρα, πάνω στο καμπαναριό υπάρχει ένα μουσικό μηχάνημα. Πάτα τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στα σχήματα των κεφαλιών, με τη σειρά που αυτά μίλησαν (δηλαδή, κατά σειρά τα 6, 11, 23, 3, 14, 2) και θα κατεβεί εκεί δίπλα ένα σχοινί. Κάνε κλικ στο σχοινί και αμέσως στο παράθυρο που βλέπεις, για να πας στα ενδότερα του μοναστηριού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486DX2/66 MHz.



Το παιχνίδι απαιτεί 8 MB μνήμης RAM.



2x CD-ROM drive, 35 MB στο σκληρό δίσκο.



VESA συμβατή κάρτα γραφικών με 1 MB RAM.



Το πακέτο, που περιέχει 3 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, πήγαινε προς τις σκάλες, ανέβα και στρίψε δεξιά. Στη γωνία στρίψε αριστερά και μπες μέσα στην ανοιχτή πόρτα. Πήγαινε και κάνε κλικ στη σαρκοφάγο. Αφού δεις το animation, κάνε κλικ στο σημείωμα για να το διαβάσεις. Κάνε κλικ στο αναμμένο κερί για να δεις ένα video με την Alexandra που σου μιλά. Βγες και στρίψε αριστερά. Πήγαινε στις μεγάλες πόρτες του ναού. Κάνε κλικ στο αριστερό χερούλι όπως κοιτάς. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος του χερουλιού (knocker) και κρατώντας πατημένο το mouse ανέβασέ το πάνω, ώστε να χτυπήσει την πόρτα. Τώρα, απλώς άφησέ το. Αν τα έχεις κάνει σωστά, η πόρτα θα ανοίξει και θα μπεις μέσα στο ναό.

Η συνέχεια επί της οθόνης... ■



STRATEGY

CAESAR II

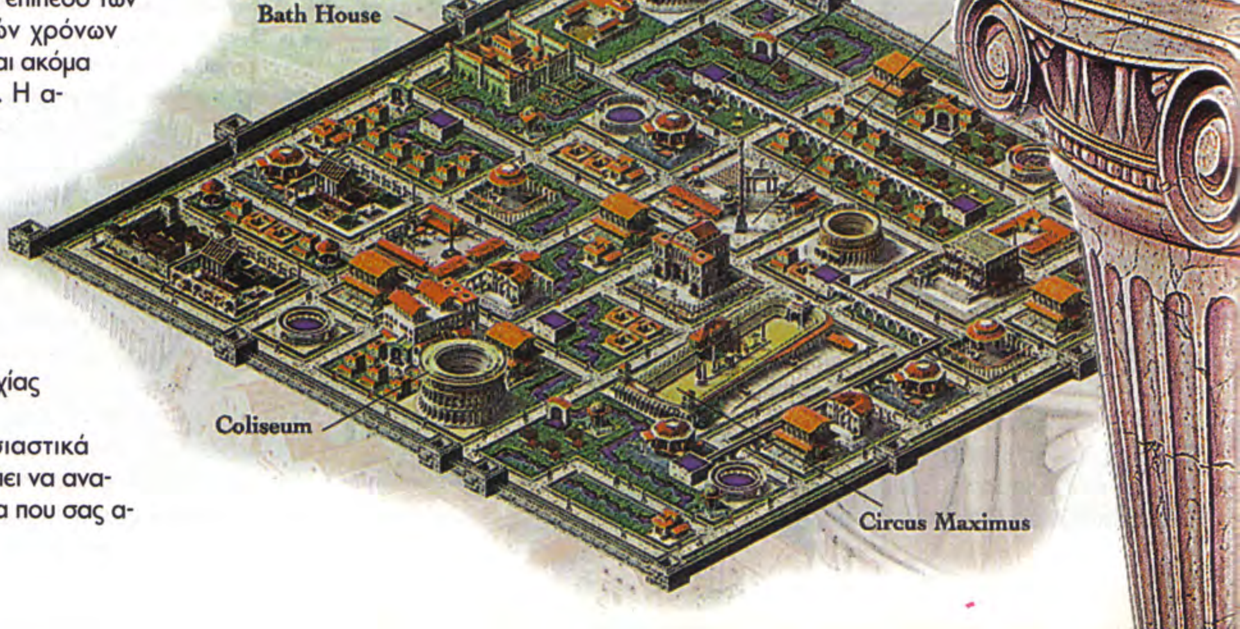
Η αυτοκρατορία ζητά ξανά τον ηγεμόνα της

Το Caesar ήταν ένα παιχνίδι που σίγουρα είχε ξεσηκώσει τους gamers και πολλοί περίμεναν με ανυπομονησία την πολυπόθητη συνέχειά του. Να λοιπόν που έφθασε η στιγμή και το Caesar II φιλοξενείται αυτόν το μήνα στις σελίδες του Strategy Review του "PC Master", σκοπεύοντας να ξεπεράσει σε δάφνες τον ιστορικό του προκάτοχο.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Julius Vantorius

Βρισκόμαστε στον 3ο αιώνα π.Χ. και η Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία είναι ακόμα στα σπάργανα, απέχοντας παρασάγγας από το ρόλο του μελλοντικού κυρίαρχου στον τότε γνωστό κόσμο, ρόλο που επρόκειτο να διαδραματίσει στο μέλλον. Η κρατική οργάνωση δεν έχει φτάσει το επίπεδο των μετέπειτα λαμπρών χρόνων και οι επαρχίες είναι ακόμα διοικητικά ατελείς. Η αποστολή που καλείστε να διεκπεραιώσετε στο Caesar II είναι ακριβώς αυτή του διοικητή μίας τέτοιας επαρχίας (province).

Ξεκινώντας ουσιαστικά από το μηδέν, πρέπει να αναπτύξετε την επαρχία που σας ανατέθηκε, να την οδηγήσετε σε κατάσταση προόδου και ευημερίας, ενώ ταυτόχρονα θα χρειαστεί να εμποδίσετε τους εχθρούς της Ρώμης που επιβουλεύονται τα εδάφη σας, αλλά επίσης και να κατακτήσετε νέες πόλεις, αυξάνοντας το μέγεθος αλλά και τη δόξα της αυτοκρατορίας. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κερδίζετε συνεχώς προαγωγές. Ολοκληρώνοντας με επιτυχία το έργο σας σε μία επαρχία, ανακηρύσσεστε κυβερνήτης μίας άλλης, σημαντικότερης και ασφαλώς δυσκολότερης στη διακυβέρνηση, για να φτάσετε τελικά, μετά από αρκετές συνεχείς προαγωγές,





στον υπέρτατο στόχο, στην κατάληψη του αξιώματος του ίδιου του αυτοκράτορα.

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΚΚΟΛΑΠΤΟΜΕΝΟ ΚΑΙΣΑΡΑ ΜΕΣΑ ΣΑΣ

Το Caesar II είναι, κατά κύριο λόγο, ένα strategy game κατασκευής και ανάπτυξης πόλεων, ενώ περιλαμβάνει και μάχες ανάμεσα σε στρατούς, τις οποίες όμως θα συναντήσετε μονάχα αν επιλέξετε το πλήρες παιχνίδι από το αρχικό μενού. Εναλλακτικά, συμπεριλαμβάνεται και η option του City Building Only, όπου ασχολείστε μόνο με το χτίσιμο και την ανάπτυξη της πρωτεύουσας της επαρχίας που ελέγχετε, οπότε βέβαια τα πράγματα είναι σαφώς ευκολότερα.

Η κυρίως οθόνη του Caesar II χωρίζεται σε τρία βασικά τμήματα: Το μεγαλύτερο μέρος καταλαμβάνεται από το Main Map View, δηλαδή έναν ισομετρικό χάρτη της περιοχής που έχετε επιλέξει. Εδώ φυσικά συμβαίνουν όλα, εκτυλίσσεται δηλαδή η δράση του παιχνιδιού. Επάνω δεξιά υπάρχει ένας μικρότερος χάρτης, ο οποίος απεικονίζει ολόκληρο το τμήμα της επαρχίας όπου μπορείτε να χτίσετε και να επεκτείνετε την πόλη σας, ενώ πιο κάτω θα διακρίνετε μια σειρά από καλοσχεδιασμένα εικονίδια, με τα οποία δίνετε τις απαραίτητες εντολές στο παιχνίδι. Τέλος, στο επάνω μέρος της οθόνης εντοπίζεται η menu bar του Caesar II, η οποία απαρτίζεται από τις κατηγορίες File, Options, Speed και Help, ενώ πάνω σε αυτή αναγράφεται επίσης η τρέχουσα ημερομηνία και το ποσό δηναρίων που διαθέτετε στο αποθεματικό σας. Ξεκινώντας την κατασκευή της πρώτης πόλης σας, σας είναι καταρχήν απαραίτητα



Εταιρία
Sierra On-Line
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Τύπος
Construction/War Strategy
Επίπεδο Δυσκολίας
Ανώτερο



Το προσωπικό σας Forum.



Η οθόνη επιλογής Province.

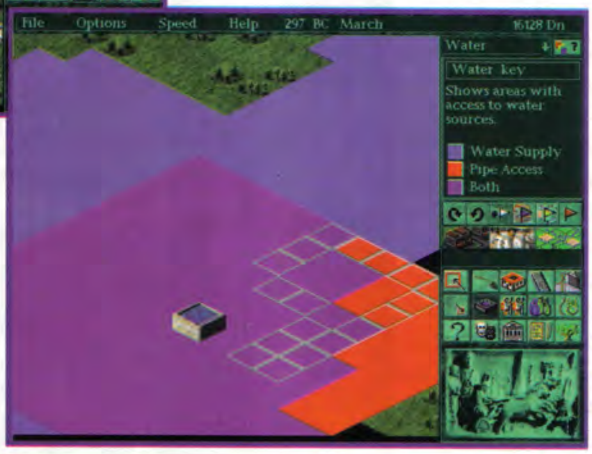
τα icons των δρόμων, των σπιτιών και του νερού. Με τους δρόμους θα δημιουργείτε οικοδομικά τετράγωνα και θα ενώνετε επίσης διάφορα κτίσματα μεταξύ τους, κάτι που συχνά-πυκνά είναι απαραίτητο για τη δημιουργία "δράσης-αντίδρασης", την αξιοποίηση δηλαδή διαφόρων τμημάτων της πόλης. Προκειμένου να ενεργοποιηθούν αυτά, χρειάζεται προηγουμένως να συνδεθούν οδικά με κάποιο κτίσμα που είναι αναγκαίο για τη λειτουργία τους. Με τα σπίτια έρχονται νέοι κάτοικοι στην πόλη, ενώ με την ανάπτυξή τους αναβαθμίζονται (υπάρχουν συνολικά είκοσι επίπεδα, από Hut μέχρι και Palace), προσελκύοντας κατοίκους από ανώτερα οικονομικά στρώματα, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα την εισροή περισσότερων φόρων στο αποθεματικό σας.

Το νερό είναι το απολύτως πρωταρχικό στοιχείο για την επιβίωση των κατοίκων και για αυτό είναι απαραίτητη η κατασκευή δικτύου ύδρευσης, με δεξαμενές, υδραγωγεία και σιντριβάνια, για την τροφοδότηση όλων των οικημάτων με αυτό. Για το λόγο αυτόν, είναι καλό να ξεκινάτε το χτίσιμο της πόλης σας κοντά στις όχθες ενός ποταμού, από όπου η υδροδότη-





Η πόλη μας σε εξέλιξη.



Τα Color Overlays για την ύδρευση.

ση είναι εύκολη, ενώ επίσης δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες για την επέκτασή της.

Σημαντικό ρόλο στο Caesar II παίζει η ασφάλεια, τόσο από εξωτερικούς όσο και από εσωτερικούς κινδύνους. Οι σχετικές επιλογές ενεργοποιούνται με το Security Icon και περιλαμβάνουν τη δημιουργία τειχών, πύργων, φρουρίων που παράγουν στρατιώτες οι οποίοι αναλαμβάνουν να προστατέψουν την πόλη από εισβολείς και, τέλος, περιπόλων που επαγρυπνούν για τις περιπτώσεις πυρκαγιών, κλοπών και επαναστάσεων.

Το εικονίδιο Industry αντιστοιχεί στις επιχειρήσεις που αναπτύσσονται στην πόλη και οι οποίες μπορούν να είναι είτε Markets, τα οποία διεκπεραιώνουν το εμπόριο, είτε εργοστάσια παραγωγής διάφορων αγαθών, τα οποία μεταφέρουν τα προϊόντα τους στα Markets για την τελική διανομή. Αλλα icons επιτρέπουν την κατασκευή νοσοκομείων (πολύ χρήσιμα όταν κάποια επιδημία χτυπήσει την πόλη), ναών (που λειτουργούν και ως θησαυροφυλάκια, για αυτό και πρέπει να είναι όσο το δυνατόν περισσότερα, ώστε τα χρήματα να είναι μοιρασμένα και σε περίπτωση διάρρηξης ενός temple η ζημιά να είναι μικρή), εκπαιδευτηρίων και βιβλιοθηκών (αυξάνουν το culture rating, κάτι που είναι απαραίτητο για να νικήσουμε στο παιχνίδι, αλλά ταυτόχρονα προσδίδουν αξία στην περιοχή όπου βρίσκονται, οπότε προσελκύονται πλουσιότεροι κάτοικοι), καθώς και τόπων ψυχαγωγίας και διασκέδασης, όπως είναι το θέατρο (theater), η αρένα (arena) και το τσίρκο (circus), τα οποία ευχαριστούν τους κατοίκους, ενώ αυξάνουν το culture rating και την αξία της περιοχής.

Τελευταίο στην κατηγορία αυτή αφήσαμε το εικονίδιο των Forums, που έχει ειδική σημασία. Τα Forums αποτελούν ουσιαστικά τα τοπικά διοικητικά κέντρα κάθε περιοχής της πόλης σας και σε αυτά συλλέγονται οι φόροι των κατοίκων και των επιχειρηματιών. Συνεπώς, η παρουσία τους είναι απαραίτητη σε πολλά σημεία, ώστε να καλύπτουν όλη την πόλη (υπάρχουν τρεις διαφορετικές κατηγορίες Forum, με διαφορετική ακτίνα δράσης η καθεμία). Ακόμα, σε αυτά προσέρχονται οι κάτοικοι για να συζητήσουν μεταξύ τους, οπότε τυχόν κακή δικτύωση μίας πόλης σε Forum σημαίνει επίσης ότι ενδέχεται οι κάτοικοι να μην ενημερώνονται για τις αλλαγές που κάνουμε στην πόλη και έτσι να μην εκμεταλλεύονται πλήρως όλα τα κτίσματά της.

Σε ένα ξεχωριστό icon υπάρχει και το προσωπικό σας Forum, από όπου θα ενημερώνεστε για τα διάφορα στατιστικά στοιχεία της πόλης σας, θα αλλάζετε την κατανομή των φόρων, θα ρυθμίζετε την κατανομή της εργασίας για τους πληβείους, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τις κατασκευές, θα καθορίζετε τους μισθούς της λεγεώνας σας κ.λπ.

Εκτός όμως από την πρωτεύουσα αυτή καθεαυτή, δεν θα πρέπει να ξεχνάτε πως έχετε στην αρμοδιότητά σας και την ευρύτερη επαρχία στην οποία αυτή ανήκει. Πατώντας λοιπόν το Province icon, ο χάρτης της πόλης αντικαθίσταται με αυτόν της επαρχίας, της οποίας η πρωτεύουσά σας είναι πλέον ένα πολύ μικρό κομμάτι.

Από εδώ δημιουργείτε τα Cohort Forts, τα οποία προστατεύουν τα εδάφη σας από εξωτερικούς επιδρομείς, διεξάγετε πολέμους (οπότε ανοίγει ένα ειδικό panel, από το οποίο ρυθμίζετε την παράταξη των στρατευμάτων σας και όλα τα απαιτούμενα για τη διεξαγωγή της μάχης), κατασκευάζετε δρόμους για να συνδέσετε την πρωτεύουσά σας με άλλες γειτονικές πόλεις, φτιάχνετε λιμάνια και κέντρα εμπορικών συναλλαγών, με τα οποία αποκτάτε τη δυνατότητα εισαγωγών/εξαγωγών και, τέλος, κατασκευάζετε βιομηχανικές μονάδες παραγωγής πρώτων υλών, που ουσιαστικά κινούν τα

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για μία παραγωγή που εδραιώνει τη Sierra και στο χώρο των strategy games για τα καλά. Αν αισθάνεστε έτοιμοι να ξαναχτίσετε τη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, ιδού η Ρόδος, ιδού και το... Caesar II!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	79
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93

92%



εργοστάσια της πόλης σας. Επισημαίνουμε εδώ πως προκειμένου να λειτουργήσει ένα εργοστάσιο στην πόλη, θα πρέπει πρώτα να υπάρχει η αντίστοιχη βιομηχανική μονάδα (με αποθήκη και workhouses) στον Province Map, η οποία να παράγει την πρώτη ύλη που προαπαιτείται.

Επειδή ακριβώς τα πράγματα στο Caesar II δεν είναι και τόσο απλά, ειδικά τις πρώτες φορές που θα ασχοληθείτε μαζί του, καθώς χρειάζεται να συνδυάσετε μία ποικιλία επιλογών προκειμένου να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα, οι προγραμματιστές της Sierra συμπεριέλαβαν ένα εξελιγμένο σύστημα βοήθειας, το οποίο ενεργοποιείται με το Query button ή με το δεξί πλήκτρο του mouse. Τις περισσότερες περιπτώσεις, το help του Caesar II θα σας ενημερώσει για τυχόν ελλείψεις που υπάρχουν σε ό,τι αφορά τη σωστή λειτουργία κάποιου κτίσματος, θα σας δώσει χρήσιμα tips και ακόμα θα σας ενημερώσει για το ιστορικό υπόβαθρο των διάφορων στοιχείων του παιχνιδιού. Πολύ χρήσιμα είναι και τα Color Overlays, που βρίσκονται επάνω από τον Overview Map και δείχνουν παραστατικά, με τη χρήση χρωματικών ζωνών, το βαθμό κάλυψης κάθε περιοχής της πόλης, σε ό,τι αφορά την ασφάλεια, την υδροδότηση, την αξία της γης κ.λπ. Τέλος, μπορείτε να τοποθετήσετε σημαίες (Flags) σε διάφορα σημεία του χάρτη και κατόπιν να τις καλείτε, μεταβαίνοντας αυτόματα στις αντίστοιχες περιοχές.

Με ευχαρίστηση διαπιστώσαμε πως στο Caesar II η Sierra έδωσε εξαιρετική βαρύτητα στον τομέα του interface, το οποίο είναι πολλές κλάσεις ανώτερο από αυτό του πρώτου παιχνιδιού, καταφέρνοντας να κρατήσει τις λεπτές ισορροπίες ανάμεσα στην ευχρηστία και στο βάθος του gameplay. Προσοχή δόθηκε και στη διεξαγωγή των μαχών, όπου υπάρχουν επίσης πληθώρα επιλογών και αρκετά ρεαλιστικά στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αν και η δύναμη του Caesar II εντοπίζεται στο εκπληκτικό, αλλά και αρκετά δύσκολο - ακόμα και στα θεωρούμενα "απλά" επίπεδα - gameplay, τα γραφικά του δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητα. Αντίθετα, μάλιστα, θα τα χαρακτηρίζαμε ως "χάρμα ιδέσθαι" για παιχνίδι αυτού του είδους. Τα πάντα απεικονίζονται με κάθε λεπτομέρεια σε SVGA mode, ενώ παρεμβάλλονται μικρά videos όταν το παιχνίδι σάς ενημερώνει για κάποια σημαντική εξέλιξη, καθώς και κάποια 3-D rendered animations σε full-screen. Η μουσική είναι μάλλον φτωχή, ενώ το speech κρίνεται μεν καλό αλλά λίγο.



Ο Province Map.



Μετά από μία νικηφόρα μάχη.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Υπολογιστής με επεξεργαστή 486/25MHz.


Το παιχνίδι χρειάζεται 8MB μνήμης RAM.


2xCD-ROM drive.


Υποστηρίζει SVGA γραφικά.


Το παιχνίδι καταλαμβάνει 1 CD και μας το παραχώρησε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826.

FAMOUS LAST WORDS

Η αλήθεια είναι πως το Caesar II ανήκει στα δύσκολα strategy games. Υπάρχουν στιγμές, ακόμα και στο ευκολότερο mode, που δεν θα προλαβαίνετε να πάρετε ανάσα, καθώς, μόλις νομίσετε πως η πόλη "έχει πάρει το δρόμο της", οι αναποδιές θα αρχίσουν να χτυπούν η μία μετά την άλλη. Επιπλέον, τα λάθη που πιθανώς θα κάνετε δύσκολα θα σας συγχωρηθούν. Για αυτό, ξεκινήστε πρώτα με το πολύ καλό tutorial, το οποίο θα σας μάθει όλες τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού με ευχάριστο τρόπο, και μετά διαβάστε οπωσδήποτε το εξαιρετικό manual των 100 σελίδων, το οποίο καλύπτει με υποδειγματικό τρόπο όλα όσα πρέπει να ξέρετε για να αποκτήσετε τον τίτλο του Καίσαρα στο συντομότερο δυνατό χρονικό διάστημα. Ίσως αργήσετε λίγο να μπείτε πλήρως στο νόημα, αλλά πιστέψτε με: Πραγματικά αξίζει τον κόπο! ■



ADVENTURE

STAR TREK DEEP SPACE NINE

Καλώς ήλθατε στον Deep Space 9...
ΕΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΣ ΕΓΚΛΗΜΑ
... στο διαστημικό σταθμό...
ΕΝΑΣ ΚΑΤΑΔΙΚΑΣΜΕΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ
... που διοικείται από τον Captain Sisco...
ΜΙΑ ΕΞΑΓΡΙΩΜΕΝΗ ΡΑΤΣΑ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ
... στα σύνορα της Ομοσπονδίας
Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΚΑΙ Η ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ

του Αντρέα Τσουρινάκη



Τι να πρωτοπεί κανείς για τις σειρές και τις ταινίες που έχει εμπνεύσει ίσως η πιο διάσημη τηλεοπτική σειρά, το STAR TREK. Εκτός από την ομώνυμη σειρά, που είναι και η πιο cult, στην αμερικανική κυρίως τηλεόραση άνθησαν και εξακολουθούν να γνωρίζουν άνθηση οι σειρές Star Trek: The Next Generation και Star Trek: Deep Space 9.

Τα δικαιώματά τους ανήκουν στον κολοσσό που ακούει στο όνομα Viacom. Σε αυτήν, εξάλλου, ανήκει η Paramount Pictures που έχει γυρίσει και τις ομώνυμες κινηματογραφικές ταινίες, αλλά και ένα πολύ σημαντικό μερίδιο των μετοχών του γνωστού μουσικού τηλεοπτικού σταθμού MTV.

Νομίζω πως κανείς δεν πιστεύει ότι υπήρχε περίπτωση να μην αντιδράσει η Viacom ειδικά μετά την πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία που σημείωσαν τα Star Trek: 25th Anniversary, Star Trek: The Judgment Rites, αλλά και το Star Trek: The Next Generation, A Final Unity που κυκλοφόρησαν η Interplay και η Spectrum Holobyte, αγοράζοντας φυσικά τα αντίστοιχα δικαιώματα για τη μεταφορά τους στους υπολογιστές.

Ετσι, ανέθεσε στην Stormfront Studios να δημιουργήσει για λογαριασμό της το Star Trek: Deep Space Nine Harbinger, που παρουσιάζουμε σε αυτό το άρθρο, και στην Simon & Schuster Interactive το Star Trek: Klingon, το οποίο αναμένεται να κυ-







κλοφορήσει τις αμέσως προσεχείς μέρες. Σημειωτέον ότι ειδικά το τελευταίο περιέχει 90 λεπτά καθαρού και πρωτότυπου φυσικά video με πρωταγωνιστές τους ήρωες της σειράς! Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στα σύνορα μεταξύ του γνωστού Ομοσπονδιακού Διαστήματος με το περιβόητο, αχανές και μυστηριώδες Gamma Quadrant, σχεδόν δίπλα στη μοναδική γνωστή και σταθερή wormhole, βρίσκεται ο περίφημος διαστημικός σταθμός Deep Space 9. Αρχικά ανήκε στους Cardassian, αλλά μετά την εγκατάλειψή του ανέλαβαν τη λειτουργία του η Bajoran Provisional Government και η United Federation of Planets. Η διοίκησή του ανατέθηκε στον Captain Sisko, μαζί με τους Major Kira, Lieutenant Dax και τον Chief of Security Odo. Ο σταθμός αυτός έχει γίνει πλέον κέντρο εμπορίου και διπλωματικών επαφών.

Εσύ είσαι ο Delegate Bannik, ένας ειδικός απεσταλμένος διπλωμάτης της Ομοσπονδίας. Η αποστολή σου είναι να πας στο διαστημικό σταθμό Deep Space 9, όπου θα ρυθμίσεις όλες τις λεπτομέρειες και τις επαφές της πρώτης συνάντησης που πρόκειται να γίνει ανάμεσα στην Ομοσπονδία και μία μυστηριώδη ράτσα εξωγήινων, γνωστών ως "Scythians".

Καθώς όμως πλησιάζεις στο σταθμό, πέφτεις σε μία απροσδόκητη διαστημική καταιγίδα πλάσματος, ενώ ταυτόχρονα δέχεσαι μία επίθεση από ένα άγνωστο εξωγήινο σκάφος. Θα διασωθείς κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή και με τη βοήθεια του Odo θα κατορθώσεις να φτάσεις τελικά σώος πάνω στο σταθμό. Τα ερωτήματα φυσικά είναι τεράστια. Ποιοι και γιατί σου επιτέθηκαν;

Σύντομα θα βρεθείς σε έναν κυκεώνα γεγονότων και θα χρειαστεί να δώσεις όλο σου το "είναι", καθώς δεν αρκούν μόνον οι διπλωματικές ικανότητές σου για να αντιμετωπίσεις αποτελεσματικά τη συνδυασμένη επίθεση που δέχεται ο σταθμός από παντού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι εξαιρετικά. Τα διάφορα backgrounds είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και λεπτομερή. Παράλληλα, υπάρχουν πάρα πολλά sequences, τα οποία δίνουν μία μοναδική αίσθηση στην περιπέτεια. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι η εισαγωγή της περιπέτειας, το απίθανο morphing του Odo όταν έρχεται να σε βοηθήσει αλλά και σχεδόν όλες οι arcade καταστάσεις.

Ο ήχος του είναι επίσης εξαιρετικός, η δε

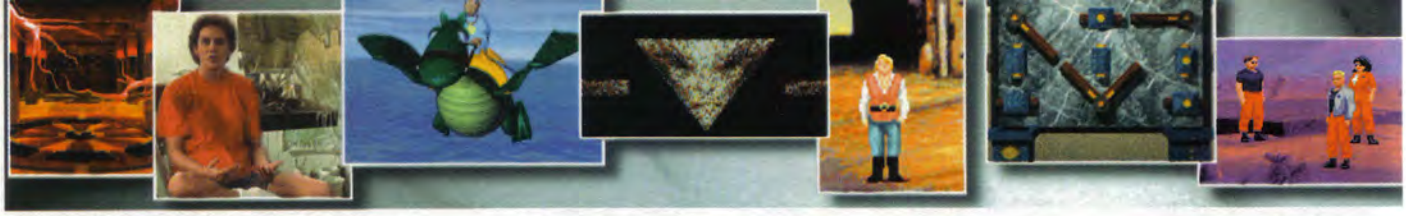
ΕΤΑΙΡΙΑ
Viacom/Stormfront Studios
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IMB και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Βλέποντας στο monitor σκηνές πριν από την επίθεση.



Το control panel επιδιορθωμένο.



ADVENTURE

background μουσική υπέροχη. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι εκπληκτικά ακόμη και στις πιο "δύσκολες" καταστάσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η "μείξη" του περίφημου ήχου που παράγει ο διαστημικός σταθμός με τη λειτουργία του με τους πολύ καλούς και διαφορετικούς ήχους των διάφορων arcades, συγκλονίζοντας με την τελειότητά της. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι πολύ καλές και καθαρές, δεν θα προκαλέσουν κανένα πρόβλημα στο χρήστη.



Προχωρώντας στα airlocks

Περνάμε τώρα στο χειρισμό του που, δυστυχώς, παρουσιάζει πάρα πολλά και σημαντικά προβλήματα, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα που σε κάνει να αναρωτιέσαι αν του έκαναν test πραγματικοί χρήστες, προτού δοθεί στην κυκλοφορία. Το λέω αυτό διότι μου φαίνεται αδιανόητο ένας οποιοσδήποτε απλός χρήστης να μην επισημάνει αμέσως τα περισσότερα προβλήματα που παρουσιάζονται και έχουν να κάνουν με το λεγόμενο "playability".

Καταρχήν, δεν υπάρχει καθόλου η δυνατότητα εμφάνισης σε κείμενο (text) των διαλόγων των διάφορων χαρακτήρων. Εδώ το ζήτημα αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς δεν πρόκειται απλώς για στοιχειώδεις γνώσεις της αγγλικής γλώσσας, αλλά για μία σειρά ειδικών εκφράσεων και όρων που χρησιμοποιούνται κυρίως στα διηγήματα επιστημονικής φαντασίας και τις οποίες δεν είναι δυνατόν να γνωρίζει ο απλός χρήστης που έχει ως μητρική γλώσσα κάποια άλλη πλην της αγγλικής. Από την άλλη, ολόκληρο το user interface είναι τόσο "παράξενο" και μη φιλικό προς το χρήστη, ώστε πάρα πολλές φορές θα τον εξοργίσει με τη δυσκολία που παρουσιάζει στο χειρισμό.



Συζητώντας με τον Odo για την δολοφονία του πρεσβευτή.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το όνομα Star Trek τα λέει όλα... Οσοι είστε φανατικοί της σειράς δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα. Τα SVGA γραφικά, η πλούσια δράση και οι ήρωες της γνωστής τηλεοπτικής σειράς θα σας αποζημιώσουν. Μοναδικό μειονέκτημα ο πολύ ιδιόμορφος χειρισμός του.

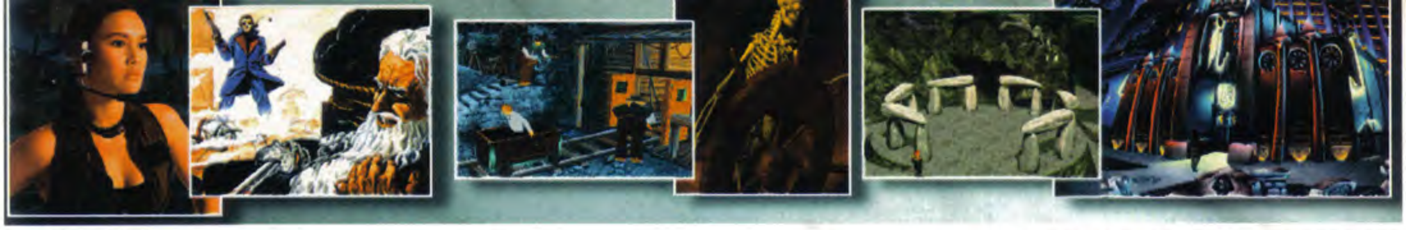
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΔΡΑΣΗ	80
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

90%

Καταρχήν, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse ενεργοποιείς τα ειδικά Game Options. Εδώ ρυθμίζεις επίπεδο δυσκολίας και κάνεις SAVE/RESTORE/QUIT κ.λπ. Με το πλήκτρο Escape μπορείς να κάνεις bypass όλα τα animated sequences. Ο κέρσορας του mouse αλλάζει μορφή αυτομάτως ανάλογα με την περίπτωση. Βασικά αλλάζει σε TALK, TAKE, OPEN DOOR, CLIMB STAIR, ZOOM IN/OUT, προχώρα εμπρός/πίσω, προχώρα εμπρός δεξιά/αριστερά, στρίψε αριστερά/δεξιά. Κατά τη διάρκεια των μαχών με το αριστερό πλήκτρο του mouse πυροβολείς με τα Phasers, ενώ με το δεξί πυροβολείς τα Micro Torpedos, όταν είναι φυσικά διαθέσιμα. Μπορεί όσα ανέφερα να ακούγονται απλά, στην πράξη όμως είναι εντελώς διαφορετικά. Οι δυσκολίες ξεκινούν σχεδόν αμέσως με την άφιξή σου στο σταθμό. Το να κινηθείς σε αυτόν και να καταλάβεις πώς θα πας εκεί όπου ξέρεις αμέσως ότι πρέπει να πας είναι υπεράνω κάθε περιγραφής.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά του σημεία. Σε αυτό συντελούν το πολύ καλοδουλεμένο σενάριο και η αίσθηση μυστηρίου που κυριαρχεί στο παιχνίδι. Προσθέστε τα εξαιρετικά γραφικά αλλά και τα διάφορα se-



quences που αναλαμβάνουν να "δέσουν" τα τμήματα της περιπέτειας και θα καταλάβετε γιατί παίρνει σχεδόν άριστα στον συγκεκριμένο τομέα.

Η δράση του είναι μεν άκρως ενδιαφέρουσα, αλλά δυστυχώς αρκετά μικρή σε διάρκεια παιχνιδιού - το σύνδρομο των περισσότερων νέων προγραμμάτων. Υπάρχουν αρκετά arcade κομμάτια που θα αρέσουν στους φίλους του είδους, τα οποία είναι απαραίτητα για την πειστική εξέλιξη της ιστορίας. Το animation που περιέχουν είναι εκπληκτικό. Για όσους δεν τα καταφέρνουν ιδιαίτερα στον τομέα αυτόν, όπως συμβαίνει και με εμένα, υπάρχει η δυνατότητα ρύθμισης του επιπέδου δυσκολίας των κομματιών αυτών από το Game Options. Φυσικά, το πιο εύκολο είναι το Ensign, το οποίο συνιστώ ανεπιφύλακτα μια και θα σε απαλλάξει από πάρα πολλές προσπάθειες. Πρόσεξε επίσης τις διάφορες συζητήσεις που κάνεις, αφού δεν είναι "λειτουργικές" όλες οι επιλογές που εμφανίζονται κάθε φορά, ώστε να τις κάνεις μία-μία κατά σειρά. Κάποιες έχουν ιδιαίτερη σημασία και αξία, γι' αυτό και πρέπει να επιλέγονται ξεχωριστά.



Βγαίνοντας από τα airlocks.

Οι γρίφοι του είναι αρκετά καλοί, μερικοί είναι ιδιαίτερα έξυπνοι και ποικίλλουν σε μορφή. Αρκετοί είναι όπως ο πρώτος γρίφος του παιχνιδιού, στον οποίο καλείσαι να λειτουργήσεις "διαισθητικά", μαθαίνοντας και κάνοντας. Αλλοι είναι της μορφής να πρέπει να μάθεις πρώτα "κάτι" για να τους λύσεις. Γενικά όμως παρουσιάζουν σημαντικό ενδιαφέρον.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486DX/66MHz.



Το παιχνίδι απαιτεί 8MB μνήμης RAM.



2xCD-ROM drive, κάρτα ήχου και στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 10MB.



VESA συμβατή κάρτα γραφικών.



Το πακέτο περιέχει 2CDs και μας το έδωσε η εταιρία CD-MEDIA.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την ενδιαφέρουσα εισαγωγή και το εξαιρετικό morfing του Odo που έρχεται για να σε βοηθήσει, μιλάς μαζί του. Πες του κατά σειρά τις φράσεις: "Main relay?", "How can I help?", "How can I access?" και την "No storm damage".

Οταν τελειώσεις, κάνε κλικ τον ειδικό κέρσορα στα αριστερά για να στρίψεις και κατόπιν κάνε κλικ τον κέρσορα zoom στην αριστερή κονσόλα όπως κοιτάς, στο δεύτερο από δεξιά "panel". Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα εμφανιστεί το ειδικό panel από το οποίο ρυθμίζονται οι διάφορες βασικές λειτουργίες του σκάφους. Καταρχήν, κάνε κλικ εκεί όπου γράφει Vent Plasma. Ζημιά έχουν πάθει τρεις βασικές λειτουργίες, οι: Plasma Injectors, Reactant Injectors και Monitoring System.

Η λογική του γρίφου είναι να αντικαταστήσεις τα τρία χαλασμένα συστήματα, τα οποία διακρίνονται στην κυρίως οθόνη δεξιά, με τρία καινούρια. Κάθε φορά που επιλέγεις ένα σύστημα για διόρθωση, ένα "καινούριο" side panel θα εμφανίζεται, το οποίο κινείς βάζοντας τον κέρσορα από πίσω του, από την αντίθετη δηλαδή πλευρά προς την οποία θέλεις να το κινήσεις (αν θέλεις να το κινήσεις βόρεια, βάζεις τον κέρσορα από κάτω του, νότια, και κάνεις κλικ). Ετσι, επιλέγοντας το Plasma Injectors πρέπει να "διορθώσεις" το πιο πάνω όπως κοιτάς. Επιλέγοντας το Reactant Injectors πρέπει να "διορθώσεις" το πιο αριστερό όπως κοιτάς, ενώ για το Monitoring System το κάτω δεξιά. Αφού τα κάνεις όλα σωστά (κάθε φορά που φτιάχνεις ένα από αυτά, η αντίστοιχη επιλογή στα δεξιά της οθόνης μαυρίζει), θα σηκωθείς από την κονσόλα. Στρίψε δεξιά. Μιλάς στον Odo και του λες ότι τα κατάφερες. Σε τηλεμεταφέρουν στο σταθμό. Μιλάς με τον Captain Sisko. Πες τη φράση "I think so...". Οταν ο Sisko σε ξαναρωτήσει πες του τις: "Which aliens?" και "Karrig here?". Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στην Lieutenant Dax, κάτω αριστερά. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα στην πάνω αριστερά γωνία. Μετά στρίψε αριστερά. Τώρα πήγαινε τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία και κάνε κλικ (προχωράς εμπρός και δεξιά). Τώρα στρίψε δεξιά. Κάνε save. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στην Lieutenant Dax. Πες κατά σειρά τις φράσεις: "Large ship?", "No weapons?", "Small ships?", "When log recorded?", "How many?", "Others attacked?" και "Almost positive". Τώρα θα σου μιλήσει η Major Kira. Πες την: "Evacuation?". Δέχεστε επίθεση και σου αναθέτουν το οπλικό σύστημα. Ελπίζω να έχεις βάλει το επίπεδο δυσκολίας στο Ensign.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



SIMULATION

NBA LIVE 96

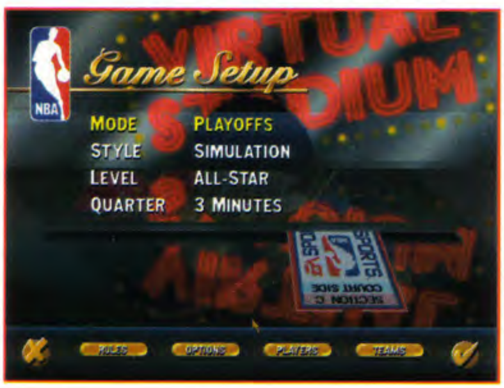
Οι φίλοι των αθλητικών παιχνιδιών δεν θα πρέπει να έχουν ακόμα "χορτάσει" το FIFA 96 της Electronic Arts, το οποίο με το πολύ καλό του gameplay και - όπως πάντα - με τα επίσης πολύ καλά γραφικά και ηχητικά effects επέφερε μία μικρή επανάσταση στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών για υπολογιστές. Προσωπικά έχω αναλώσει πάρα πολλές ώρες παίζοντας το συγκεκριμένο παιχνίδι, πολλές από τις οποίες ήταν με αντίπαλο κάποιο φίλο, καθώς εκμεταλλευτήκαμε τη δυνατότητα του παιχνιδιού για λειτουργία μέσω modem ή με σειριακή σύνδεση.

Το FIFA 96, λοιπόν, υπήρξε μία από τις μεγάλες επιτυχίες της αγοράς των Χριστουγέννων. Αυτό όμως που το έκανε πράγματι να ξεχωρίσει από τα άλλα ανταγωνιστικά παιχνίδια που κυκλοφορούσαν την ίδια εποχή ήταν το πάρα πολύ καλό engine γραφικών και κίνησης που χρησιμοποιούσε και το οποίο η Electronic Arts έχει ονομάσει Virtual Stadium. Πρόκειται για μία τεχνική βάσει της οποίας μπορούμε να χρησιμοποιούμε πολλές διαφορετικές κάμερες για να παρακολουθούμε το παιχνίδι. Αυτήν ακριβώς την τεχνολογία χρησιμοποιεί η Electronic Arts και στο NBA LIVE 96, όπως και στα υπόλοιπα αθλητικά παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η εταιρία (ήδη έχει κυκλοφορήσει και το NHL LIVE 96) στο μέλλον. Το NBA LIVE 96 είναι ουσιαστικά το upgrade της περυσινής έκδοσης, NBA LIVE 95, ωστόσο έχει τόσο πολλές διαφορές από αυτήν, ώστε τελικά έχουμε να κάνουμε με ένα σχεδόν τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Και αυτό φαίνεται από την πρώτη στιγμή, καθώς ακόμα και η εισαγωγή έχει διαφοροποιηθεί πάρα πολύ σε σχέση με αυτήν του NBA LIVE 95. Ετσι, τώρα έχουμε πολύ πιο έντονη και ατμοσφαιρική μουσική, αλλά και full-screen, full-motion video με highlights από αγώνες του NBA, τα οποία είναι εντυπωσιακά όσο ποτέ άλλοτε.

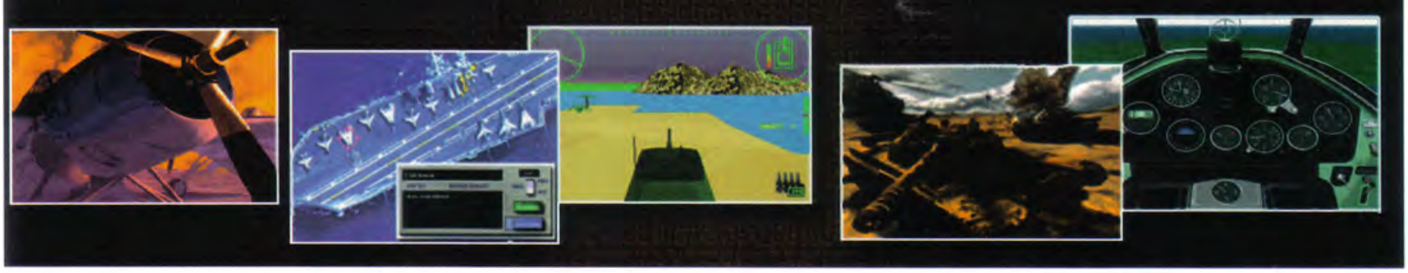
Η βασική οθόνη επιλογών είναι σχεδόν η ίδια και υπάρχουν σε αυτήν όλες οι επιλογές

Η Electronic Arts διατηρεί εδώ και μερικά χρόνια τη μερίδα του λέοντος στα αθλητικά παιχνίδια που κυκλοφορούν για PCs. Εχει δώσει μάλιστα μεγάλη προσοχή σε αυτό το είδος των παιχνιδιών, με αποτέλεσμα αυτή τη στιγμή να θεωρείται η κορυφαία εταιρία στο είδος. Η πρόσφατη κυκλοφορία του NBA LIVE 96 θα επιβεβαιώσει για ακόμα μία φορά την κυριαρχία της στο χώρο.

του Αργύρη Γιαγιά







που χρειαζόμαστε. Ετσι, εκτός από ένα παιχνίδι επίδειξης (exhibition), μπορούμε να επιλέξουμε να παίξουμε ένα ολόκληρο πρωτάθλημα (περιλαμβάνει περισσότερους από 82 αγώνες στην κανονική περίοδο και κάμποσους ακόμα στα play-offs) ή να πάμε κατευθείαν στη διαδικασία των play-offs, όπου μπορούμε να επιλέξουμε κάποια από τις ομάδες που συμμετέχουν εκεί (οι ομάδες και τα ζευγάρια είναι όπως αυτά είχαν βγει στα περσινά play-offs του NBA).

Από τη βασική οθόνη μπορούμε επίσης να ορίσουμε πολλές από τις παραμέτρους του παιχνιδιού, όπως το επίπεδο δυσκολίας (rookie, starter και all star), τη διάρκεια που θα έχει κάθε περίοδος του παιχνιδιού (3, 5, 8 και 12 λεπτά), καθώς και το επίπεδο ρεαλισμού, το οποίο μπορεί να είναι arcade, simualtion ή custom. Στην τελευταία περίπτωση, μπορούμε να ορίσουμε εμείς οι ίδιοι ποιοι κανονισμοί θα εφαρμόζονται και ποιοι όχι.



Ετσι, μπορούμε να απενεργοποιήσουμε τα 10 δευτερόλεπτα που απαιτούνται για να περάσουμε το κέντρο του γηπέδου, τα 5 δευτερόλεπτα κατοχής της μπάλας χωρίς ντρίπλα, τα 3 δευτερόλεπτα μέσα στη ρακέτα της αντίπαλης ομάδας, όπως επίσης και άλλους κανονισμούς, όπως την κίνηση εκτός των γραμμών του γηπέδου, τα βήματα και πολλά ακόμα. Ολα αυτά επηρεάζουν κυρίως το gameplay του παιχνιδιού, υπάρχουν όμως και άλλες παράμετροι που σχετίζονται κυρίως με τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού και τις επιλέγουμε μέσω του button options, το οποίο εμφανίζεται σε πολλές οθόνες του παιχνιδιού.

Εκτός όμως από τα παραπάνω, τα οποία έχουν να κάνουν με options του παιχνιδιού, υπάρχουν και πολλά άλλα, όχι εξίσου σημαντικά, τα οποία όμως συμβάλλουν πολύ στην όλη εικόνα του παιχνιδιού. Ετσι, μπορούμε να ανατρέξουμε σε όποια ομάδα από τις 29 θέλουμε (υπάρχουν και οι δύο νεότερες ομάδες, δηλαδή το Vancouver και το Toronto), να δούμε όλους τους παίκτες που βρίσκονται στο δυναμικό τους, καθώς και τα συνολικά στατιστικά τους (στατιστικά περσινής χρονιάς, συνολικής σταδιοδρομίας, πορείας μέχρι εκείνη τη στιγμή, καθώς και του συγκεκριμένου παιχνιδιού), μαζί με μία πολύ καλή φωτογραφία για καθεμία.

Εταιρία
Electronic Arts
Υπολογιστές
IBM συμβατοί
Τύπος
Basket Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Μία σημαντική διαφορά που προσέξαμε εδώ είναι ότι κάθε ομάδα έχει περισσότερους από 12 παίκτες στο δυναμικό της. Συνεπώς, πριν από κάθε αγώνα μπορούμε να ορίσουμε ποιοι από αυτούς θα περιλαμβάνονται στη δωδεκάδα, εφόσον, εκτός από τη βασική πεντάδα, αριθμούμε με νούμερα από το 6 έως το 12 και τους υπόλοιπους παίκτες. Ετσι, ακόμα και εάν έχουμε κάποιον τραυματία, στον επόμενο αγώνα δεν θα κατεβούμε στο γήπεδο με έναν παίκτη λιγότερο.



Εξάλλου, μέσα στην οθόνη με τους παίκτες της ομάδας, εκτός από την παλαιά επιλογή trade, με την οποία μπορούμε να ανταλλάξουμε τους παίκτες δύο ομάδων, έτσι ώστε είτε να έχουμε τις ομάδες με τους



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



παίκτες του τωρινού δυναμικού τους είτε απλώς να ενισχύσουμε την ομάδα μας με καλύτερους παίκτες, υπάρχει και η νέα επιλογή create. Μέσω αυτής, μπορούμε να δημιουργήσουμε το δικό μας παίκτη.

Πρόκειται για μία επιλογή, την οποία είχαμε συναντήσει στο προηγούμενο NBA στα διάφορα patches που είχαν κυκλοφορήσει. Ετσι, θα μπορέσουμε να δημιουργήσουμε κάποιους παίκτες που απουσιάζουν και πάλι από το παιχνίδι (Michael Jordan, Charles Barkley και άλλοι) και να τους δώσουμε τα στοιχεία που θέλουμε εμείς σε κάθε στατιστική κατηγορία. Οπως είναι φυσικό, όμως, δεν θα υπάρχει η απαραίτητη φωτογραφία. Εκτός όμως από αυτά, υπάρχουν και άλλες στατιστικές κατηγορίες, τις οποίες βλέπουμε πριν ή κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος ή των play-offs. Ετσι, συναντάμε την επιλογή leaders, η οποία μας παρουσιάζει με πολύ ωραίο τρόπο και πολύ αναλυτικά τους 10 κορυφαίους σε κάθε στατιστική κατηγορία (για παράδειγμα, στην κατηγορία με τα τρίποντα δείχνει τα συνολικά επιτυχημένα, τα επιτυχημένα ανά παιχνίδι, το ποσοστό ευστοχίας και το σύνολο των παιχνιδιών).

Εάν κάποιος παίκτης της ομάδας μας είναι μέσα στους 10 πρώτους, θα εμφανιστεί στη θέση που κατέχει, αλλιώς ο καλύτερος παίκτης μας θα εμφανιστεί στην ενδέκατη θέση αυτής της κατάταξης, με έναν αριθμό σειράς που θα δείχνει σε ποια θέση βρίσκεται σε αυτή τη στατιστική κατηγορία. Αυτά όμως είναι μόλις ορισμένα από τα βοηθητικά στοιχεία του παιχνιδιού, καθώς υπάρχουν και πολλά ακόμα, τα οποία θα δούμε μέσα στο παιχνίδι.



Ξεκινώντας ένα παιχνίδι, εμφανίζεται η γνωστή οθόνη, όπου μπορούμε να κάνουμε όποιες αλλαγές θέλουμε στη σύνθεση της ομάδας μας. Στη συνέχεια, επιλέγουμε τον τρόπο χειρισμού, ο οποίος είναι ακριβώς ίδιος όπως και στο προηγούμενο NBA. Μπορούν δηλαδή να παίξουν μέχρι 4 διαφορετικοί παίκτες, οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα πληκτρολόγιο, ένα mouse και δύο joysticks. Μάλιστα, το σημαντικό είναι ότι καθένας μπορεί να διαλέξει όποια ομάδα θέλει, συνεπώς μπορούν να βρεθούν και οι τέσσερις στην ίδια ομάδα. Στην επόμενη οθόνη, υπάρχει η φωτογραφία της πόλης του γηπεδούχου, ενώ παράλληλα ακούμε την αναγγελία του. Εδώ, έχει προστεθεί και ένα καινούριο πλήκτρο, το tip-off, μέσω του οποίου μπαίνουμε κατευθείαν στο παιχνίδι και παρακάμπτουμε τις υπόλοιπες οθόνες. Αυτές είναι οι δύο όπου παρουσιάζονται οι παίκτες της πεντάδας κάθε ομάδας (τώρα, ο τρόπος παρουσίασης είναι διαφορετικός και πολύ πιο λειτουργικός), καθώς και η οθόνη όπου εμφανίζεται η δυναμικότητα των δύο ομάδων.

Καθώς ξεκινάμε το παιχνίδι, ένα κινηματογραφικό πλάνο σαν αυτά που έχουμε δει στο FIFA 96 μας "βάζει" μέσα στο γήπεδο και από εδώ και πέρα μπορούμε να διαλέξουμε όποια κάμερα θέλουμε. Εδώ όμως υπάρχει μία διαφορά σε σχέση με το FIFA 96, μια και στο NBA 96 οι αλλαγές στις κάμερες μπορούν να γίνουν on-line, μέσω των αριθμητικών πλήκτρων, και να βλέπουμε κατευθείαν το αποτέλεσμα.

Συνολικά, υπάρχουν πιο πολλές κάμερες από ό,τι στο FIFA 96, ενώ ταυτόχρονα κάθε κάμερα έχει από 2 έως 4 γωνίες λήψης. Επίσης, μπορούμε να αλλάξουμε μέχρι και την πλευρά του γηπέδου από την οποία γίνεται η λήψη και με αυτό τον



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μπορεί να μην είναι όσο "τέλειο" το περιμέναμε, δεν παύει όμως να είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	93
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	89

88%



τρόπο μπορούμε και στα δύο ημίχρονα να κάνουμε τις επιθέσεις μας προς την ίδια πλευρά, η οποία μας βολεύει.

Ολα τα παραπάνω χαρακτηριστικά είναι σίγουρα άκρως εντυπωσιακά, ωστόσο υπάρχουν και κάποιες ενστάσεις. Ακόμα και η classic camera, η οποία υποτίθεται ότι θα ήταν ίδια με αυτήν του προηγούμενου παιχνιδιού, δεν μοιάζει καθόλου και όσοι είχαν συνηθίσει σε αυτήν της προγενέστερης έκδοσης του NBA, στην αρχή θα έχουν κάποιο πρόβλημα "προσαρμογής".

Επίσης, ενώ τα sprites τώρα είναι πολύ μεγαλύτερα, δεν είναι εξίσου ευδιάκριτα με αυτά του προηγουμένου παιχνιδιού, ακόμα και όταν αυτά ήταν σε SVGA mode, όπου ήταν αρκετά μικρά. Τώρα, ακόμα και σε SVGA mode, το μέγεθος των παικτών ή του γηπέδου που βλέπουμε σε μία οθόνη δεν μεταβάλλεται, αλλά απλώς βελτιώνεται η ποιότητα. Ομως, κάτι τέτοιο μειώνει σημαντικά την ταχύτητα του παιχνιδιού, καθώς ακόμα και σε Pentium 100 MHz όπου το δοκιμάσαμε, το πρόβλημα αυτό παρέμενε.

Βέβαια, εάν "κόψετε" κάποια από τα παραπανίσια γραφικά (κερκίδες, ταμπλό και άλλα), η ταχύτητα βελτιώνεται σημαντικά. Αλλωστε, όπως θα δείτε και από τις φωτογραφίες, τα γραφικά των φιλάθλων δεν είναι ίσως τα καλύτερα που έχουμε δει, οπότε δεν χρειάζεται να τα έχετε ενεργά και να σας μειώνουν την ταχύτητα. Ακόμα ένα πρόβλημα που παρατηρήσαμε είναι ότι όταν πολλοί παίκτες βρίσκονται στο ίδιο σημείο, υπάρχει πρόβλημα να δεις ακόμα και ποιος έχει την μπάλα. Ολα αυτά βέβαια αποτελούν καθαρά υποκειμενικές κρίσεις και ίσως τελικά να μην ενοχλούν κάποιους.

Κατά τη διάρκεια των διακοπών του παιχνιδιού (ανάμεσα στις περιόδους), εμφανίζονται τα ομαδικά στατιστικά των δύο ομάδων, αλλά ειδικότερα στο ημίχρονο και στο τέλος του αγώνα μπορούμε να έχουμε πολύ μεγαλύτερη ανάλυση σε αυτά, μια και υπάρχουν στατιστικά ομαδικά, ατομικά για κάθε παίκτη, αλλά και προσωπικά για μας. Επίσης, εμφανίζονται οι δύο καλύτεροι παίκτες (ένας από κάθε ομάδα), αν και σίγουρα το πιο εντυπωσιακό στατιστικό στοιχείο είναι τα σουτ. Σε ό,τι αφορά λοιπόν τα σουτ, με μικρούς κύκλους πάνω στον αγωνιστικό χώρο απεικονίζονται όλα τα σουτ που έχει πραγματοποιήσει κάθε ομάδα. Με πράσινο χρώμα συμβολίζονται τα εύστοχα και με κόκκινο τα άστοχα σουτ, ενώ αν επιθυμούμε ακόμα πιο αναλυτική παρουσίαση των σουτ, μπορούμε να τοποθετήσουμε το δρομέα (cursor) του ποντικιού πάνω σε κάποιο από αυτά και αυτόματα θα εμφανιστούν πληροφορίες για το ποιος παίκτης το έκανε, σε ποια περίοδο και σε ποιο λεπτό αυτής. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε ποια σουτ θέλουμε να εμφανιστούν, κατά ομάδα, παίκτη, περίοδο, ημίχρονο, δίποντα ή τρίποντα.





Τέλος, προτού κλείσουμε, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι κατά τη διάρκεια του αγώνα υπάρχει και ένα παιχνίδι γνώσεων, ενώ για τους πιο απαιτητικούς η επιλογή και η εφαρμογή κάποιων επιθετικών ή αμυντικών συστημάτων μέσα στο παιχνίδι γίνονται πολύ πιο εύκολα, εφόσον στην οθόνη επιλογή τους δεν υπάρχει απλώς το όνομα καθενός, αλλά ταυτόχρονα υπάρχει και ένα μικρό animation, το οποίο δείχνει την εφαρμογή στην πράξη αυτού του συστήματος.

Το NBA LIVE 96 είναι σίγουρα πολύ πιο εντυπωσιακό από τον προκάτοχό του και θα έχει ανάλογα επιτυχημένη πορεία. Οι φανατικοί του παιχνιδιού έχουν εκφράσει κάποιες αντιρρήσεις σχετικά με το gameplay του αγώνα, ωστόσο κανένας δεν είπε ότι το NBA LIVE 96 δεν είναι ένα καλό παιχνίδι και σίγουρα πολύ καλύτερο από τον προκάτοχό του. Ετσι, αυτό μαζί με το FIFA 96 αποτελούν αυτή τη στιγμή τα δύο καλύτερα αθλητικά παιχνίδια (καθένα στον τομέα του) και ασφαλώς θα αποτελέσουν σημεία αναφοράς.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Υπολογιστής 486 και άνω.

Το παιχνίδι απαιτεί 8 MB μνήμης RAM.

CD-ROM διπλής ταχύτητας.

SVGA.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, η οποία μας το διέθεσε.



ADVENTURE

TIME GATE

KNIGHT'S CHASE

Τα Alone in the Dark και ο ήρωάς τους, Edward Carnby, κατέκτησαν δικαίως κοινό και ειδικούς. Βραβεύθηκαν επάξια. Καθιέρωσαν ένα εντελώς δικό τους και πρωτότυπο στιλ, ανανεώνοντας παράλληλα το είδος των adventures τρόμου. Η Infogrames, εν αντιθέσει με άλλες εταιρίες οι οποίες δημιουργούν το δέκατο επεισόδιο μιας σειράς, αποφάσισε να σταματήσει την τόσο επιτυχημένη σειρά της και να δημιουργήσει κάτι νέο, βασισμένο φυσικά στο δικό της στιλ με τα πολυγωνικά γραφικά και τις διαφορετικές οπτικές γωνίες για τον ίδιο χώρο, γεγονός που προσδίδει κινηματογραφική αίσθηση στα παιχνίδια της. Το Time Gate είναι μια ευχάριστη έκπληξη, από όποια πλευρά κι αν το εξετάσει κάποιος. Το κατάστημα Παπασωτηρίου, μετά την Plotline και την CD Media, εισέρχεται στο χώρο των εισαγωγών προχωρώντας μάλιστα ένα βήμα περαιτέρω.

Δεν έχει κυκλοφορήσει απλώς ένα πολύ καλαίσθητο manual στα ελληνικά, ακριβές αντίγραφο του αγγλικού, αλλά το συνόδευσε και με ένα πακέτο τυπωμένο στα ελληνικά.



Πηδώντας απέναντι, αφού πρηγουμένως έχεις "κάνει" την καμπάνα να μην κτυπάει.

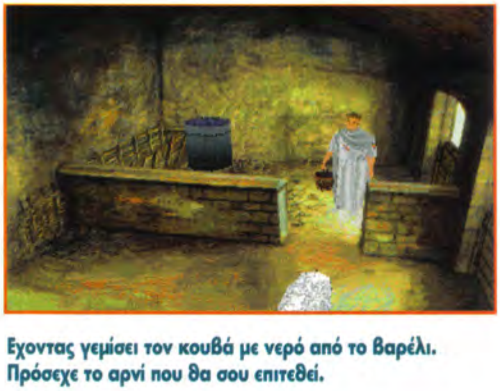
Η Infogrames, μετά τα πολύ επιτυχημένα Alone in the Dark, ανανεώνει τα adventures τρόμου με τα οποία καθιερώθηκε, παρουσιάζοντας το εξαιρετικό Time Gate: Knight's Chase. Με background την ιστορία των Ναϊτών Ιπποτών και την εξόντωσή τους και με καλύτερα γραφικά μάς δίνει ένα adventure game που προσφέρει ψυχαγωγία σε απόλυτο βαθμό, εν αντιθέσει με άλλους κατασκευαστές που χρησιμοποιούν την τεχνολογία αιχμής κυρίως για να μας εντυπωσιάσουν χάνοντας έτσι την ουσία των παιχνιδιών.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Εντυπωσιακή προσπάθεια, άξια συγχαρητηρίων, η οποία ευχόμαστε ολόψυχα να έχει και συνέχεια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Παρακολουθώντας την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή (από τις καλύτερες που έχω δει) γίνεσαι μάρτυρας της μονομαχίας του ιππότη Gallois με έναν αντίπαλό του. Προτού σκοτώσει όμως τον εχθρό του, ο Gallois τραυματίζεται θανάσιμα. Καλεί σε βοήθεια κάποιον William, ο οποίος δεν είναι άλλος από εσένα. Εσύ ζεις στη Γαλλία, εν έτει 1995, όπου σπουδάζεις οικονομικά. Είσαι Αμερικανός και το πραγματικό σου όνομα είναι William Tibbs. Δεν μπορούσες όμως να γνωρίζεις ότι είσαι η μετενσάρκωση του πραγματικού William, του ιδρυτή του τάγματος των Ναϊτών Ιπποτών. Η φιλενάδα σου, Juliette Provence, έχει εξαφανιστεί και μία "παράξενη" επίθεση που θα δεχτείς από έναν ιππότη (!), ο οποίος εμφανίζεται από το πουθενά, θα σε οδηγήσει στο Μουσείο Μεσαιωνικής Ιστορίας. Σύντομα θα βρεθείς σε μία δίνη γεγονότων που θα σε μεταφέρει πίσω στο 1329, στο μεγάλο κάστρο των Ναϊτών Ιπποτών. Με υπόβαθρο σεναρίου την



Έχοντας γεμίσει τον κουβά με νερό από το βαρέλι. Πρόσεχε το αρνί που θα σου επιτεθεί.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

πρωτοφανή εξόντωση των Ναϊτών Ιπποτών στη Γαλλία (οι Ναΐτες Ιππότες είχαν καταλάβει τη Ρόδο, όπου είχαν αναπτύξει σημαντική δράση) θα ζήσεις μία μοναδική περιπέτεια, στην προσπάθειά σου να ελευθερώσεις την αγαπημένη σου και να επιστρέψετε σώοι και ασφαλείς στην εποχή σας. Στο πλαίσιο της υπόθεσης, η οποία παρουσιάζεται με έναν πολύ ευχάριστο τρόπο, καλείσαι να εξουδετερώσεις τον μεγαλύτερο εχθρό των Ναϊτών Ιπποτών, τον περιβόητο Wolfram.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Time Gate ακολουθούν το κλασικό στιλ που έχει καθιερώσει η Infogrames με τα Alone in the Dark, το οποίο βασίζεται σε πολύ όμορφα σχεδιασμένα backgrounds τοποθεσιών όπου κινείται τρισδιάστατα ο ήρωας, κάθε τόσο δε η οπτική γωνία υπό την οποία παρακολουθείς την εξελισσόμενη δράση αλλάζει. Σε αυτό το παιχνίδι η λεπτομέρεια των γραφικών έχει προσεχθεί ακόμη πιο πολύ, μερικά μάλιστα είναι εξαιρετικά. Για κάθε χαρακτήρα και την κίνησή του έχουν χρησιμοποιηθεί περισσότερα από 300 polygons σε real time, με άκρως εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Προσωπικά, όμως, πιστεύω ότι η εταιρία έχει φτάσει στο όριό της χρησιμοποιώντας γραφικά στην ανάλυση 320x200 στα 256 χρώματα. Ισως είναι καιρός να μετακινηθεί στην ανάλυση 640x480, οπότε και η ποιότητα των γραφικών θα αλλάξει ριζικά. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός, σε ό,τι αφορά τόσο τη γενικότερη background μουσική όσο και τα διάφορα ηχητικά εφέ και το speech. Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και βασίζεται στο κλασικό πια user interface της εταιρίας, που όμως έχει υποστεί μερικές βελτιώσεις. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα arrow keys (πλήκτρα). Σημειωτέον ότι ο χαρακτήρας μπορεί και να τρέχει πατώντας το πλήκτρο Shift, ενώ κινείσαι. Το σημαντικό είναι ότι η ανταπόκριση του χαρακτήρα στο πάτημα του πλήκτρου για το τρέξιμο είναι άμεση.

Εταιρία
Infogrames
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D graphics, animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Εύκολο/Μέσο



Στο γραφείο του Curator.

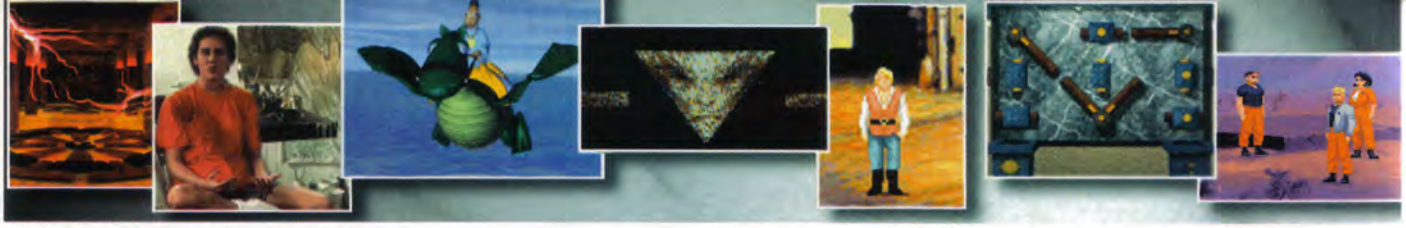


Στον πίνακα στο βάθος θα μάθεις ποιος πραγματικα είσαι.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το χώρο των γραφικών (και του monitor), γεγονός που χαρίζει ιδιαίτερη γοητεία στο παιχνίδι. Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το κεντρικό menu, το οποίο περιλαμβάνει τα PLAY, SAVE, RESTORE, ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΗΧΟΥ, ΕΙΣΑΓΩΓΗ, ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (προτίμησε το πρώτο, είναι το πιο εύκολο) και QUIT. Μέσω των arrow keys μετακινείσαι από το ένα στο άλλο. Οταν βλέπεις κάποιο animation, πατώντας το πλήκτρο Escape το "περνάς". Πατώντας το πλήκτρο Enter/Return εμφανίζεται το ειδικό Inventory/Action menu.

Σε αυτό με τα up και down arrow πλήκτρα διαλέγεις όποια δράση επιθυμείς μεταξύ των FIGHT, OPEN/SEARCH, PUSH που βρίσκονται στο δεξί μέρος της ειδικής αυτής οθόνης, ενώ με τα left και right arrow πλήκτρα διαλέγεις ανάμεσα στα αντικείμενα που κουβαλάς και τη δράση που επιθυμείς για το καθένα. Τα αντικείμενα βρίσκονται στο αριστερό μέρος της ειδικής οθόνης και μερικές φορές θα χρειαστούν και τα up/down πλήκτρα προκειμένου να επιλέξεις την επιθυμητή δράση, για παράδειγμα Throw ή Shoot.

Σε γενικές γραμμές, πάντως, οι εντολές δράσης που μπορούν να εμφανιστούν στο αριστερό μέρος, ανάλογα φυσικά με το αντικείμενο που επιλέγεις, είναι: Use, Eat/Drink, Read, Reload catapult, Throw/Shoot και Drop/Place. Οταν βρεθείς στο σωστό σημείο μπροστά σε μία κλειστή πόρτα και πατήσεις το μπροστινό πλήκτρο κίνησης, τότε ο ήρωας θα την ανοίξει αμέσως, εκτός και αν είναι κλειδωμένη οπότε θα χρειαστείς το ειδικό κλειδί. Αν χρειαστεί να μονομαχήσεις, αυτό γίνεται ή με γυμνά χέρια ή με όπλα. Και στις δύο περιπτώσεις οι βασικές κινήσεις γί-





Μονομαχώντας με έναν εχθρό σου.

νονται έχοντας πατημένο το πλήκτρο Spacebar και πατώντας ένα από τα 4 arrow keys.

Καλό θα είναι να εξοικειωθείς με τη χρήση τους, προτού βρεθείς υποχρεωμένος να μονομαχήσεις. Επίσης, προτίμησε να θέσεις το επίπεδο δυσκολίας στο πιο εύκολο. Χτυπήματα αποκρούεις με το πλήκτρο CTRL. Επισημαίνω ότι, από default, η λειτουργία του ήρωα βρίσκεται στην επιλογή Fight, όταν στην οθόνη του Inventory/Action ο ήρωας είναι επιλεγμένος. Αυτό που δεν έχω καταλάβει, και δεν αναφέρεται στο manual, είναι τι γίνεται στην περίπτωση που ο χαρακτήρας πληγώνεται όταν μονομαχεί. Στα Alone in the Dark υπήρχαν τα Hint points, τα οποία έδειχναν τι συμβαίνει. Εδώ δεν υπάρχει κάτι ανάλογο και υποθέτω, λόγω εμπειρίας, ότι η ενέργεια του ήρωα γίνεται αυτόματα restore έπειτα από κάθε μάχη και εφόσον φυσικά επιζήσεις. Για να πάρεις ένα αντικείμενο έχεις δύο δυνατότητες. Αν είναι στο έδαφος, δεν έχεις παρά να πας πάνω του οπότε θα εμφανιστεί αμέσως η ειδική επιλογή του Take ή Leave. Αν όμως βρίσκεται σε κάποιο ράφι ή σε κάτι ανάλογο, τότε πρέπει να επιλέξεις τη δράση Open/ Search και, στεκόμενος μπροστά στο μέρος όπου επιθυμείς να κοιτάξεις, να πατήσεις το πλήκτρο Spacebar μέχρι να γίνει η επιθυμητή δράση. Είναι βέβαιο, ωστόσο, ότι μετά την εξοικείωση με το χειρισμό ο χρήστης δεν θα αντιμετωπίσει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα.

Ολοκληρώνοντας τονίζω ότι το παιχνίδι γίνεται Install σε DOS, σε Windows 3.11 και σε Windows 95. Σημειωτέον επίσης ότι, αν χρειαστεί να αλλάξετε κάρτα ήχου, πρέπει να σβήσετε από το directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι το αρχείο Hmiset.cfg και να το τρέξετε κανονικά.



Αποφεύγοντας τις ακτίνες του συναγερμού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του δεν φθάνει στα επίπεδα των Alone in the Dark, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι καλή. Πιστεύω απλώς ότι δεν είναι τόσο "θρίλερ/τρόμου" όσο τα προηγούμενα της εταιρίας. Η μεγάλη επιτυχία της σειράς, όμως, έγκειται στα τέρατα-εχθρούς που συναντάς - είναι τα πιο τρομακτικά που έχεις συναντήσει σε adventure game. Από αυτής της απόψεως το Time Gate είναι μοναδικό. Η δράση του είναι αρκετά καλή, όχι όμως ιδιαίτερα μεγάλη σε έκταση. Εχει αρκετές εναλλαγές, γεγονός που την καθιστά ενδιαφέρουσα. Ωστόσο, για μία ακόμη φορά η Infogrames δεν μπόρεσε να αποφύγει το μπέρδεμα που γίνεται με τις διάφορες εναλλαγές οπτικών γωνιών και την ανάγκη εκτέλεσης μιας ιδιαίτερα προσεκτικής "δράσης". Για να γίνω πιο σαφής, όταν έχεις μεταφερθεί στην εποχή των ιπποτών και πρέπει να ακολουθείς έναν καλόγερο ντυμένος ανάλογα, για να μη σε καταλάβουν πρέπει να κινείσαι συνεχώς στα δεξιά του και ακριβώς πίσω του. Αν ξεφύγεις λίγο περισσότερο από ένα επιτρεπτό όριο, είσαι χαμένος. Ελα όμως που, ενώ τον ακολουθείς και πηγαίνεις ευθεία, ξαφνικά ο καλόγερος στρίβει δεξιά, ενώ ταυτόχρονα αλλάζει και η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπεις τα δρώμενα (άρα και η πορεία κίνησής σου), με αποτέλεσμα αλλού να θέλεις να πας και αλλού να βρίσκεσαι και έτσι να σε σκοτώνουν!!!

Η ιστορία ξεκινά στο μουσείο, από όπου θα μεταφερθείς μέσα από ένα τούνελ του χρόνου πίσω στο κάστρο των Ιπποτών το 1329. Εκεί διαδραματίζεται το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Οι γρίφοι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Η δυσκολία του παιχνιδιού ανεβαίνει κατακόρυφα λόγω της ύπαρξης στοιχείων arcade δράσης όπως διάφοροι εχθροί και ιδίως οθόνες με ειδικές καταστάσεις. Χαρακτηριστικές της τελευταίας περίπτωσης είναι και η προαναφερθείσα σκηνή με την παρακολούθηση του καλόγερου μέχρι να μπεις στο Νοσοκομείο, ή η οθόνη όπου πρέπει να οδηγήσεις τον αυτοκινούμενο καταπέλτη ανάμεσα στις ακτίνες ασφαλείας στο μου-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

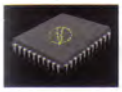
Το καλύτερο adventure που μας έχει δώσει μέχρι τώρα η Infogrames, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τον τομέα των γραφικών. Εχει ενδιαφέρον σενάριο, είναι σχετικά εύκολο αλλά και μικρό σε διάρκεια παιχνιδιού. Απευθύνεται κυρίως στους νεότερους χρήστες. Αξίζει να το δείτε. Σημειωτέον ότι το πακέτο και το manual είναι στα ελληνικά!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΔΡΑΣΗ	80
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

86%



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/33MHz.



Το παιχνίδι απαιτεί 8MB μνήμης RAM.



Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 25MB.



256χρωμη κάρτα γραφικών.



Το πακέτο που είναι "γραμμένο" στα ελληνικά, όπως και το manual, περιλαμβάνει 1 CD και μας το έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, το οποίο και το εισάγει.

σείο και άλλα πολλά. Το τελικό στάδιο του παιχνιδιού θα παιχτεί στο Abbey (μοναστήρι), όπου θα πρέπει να ξεφύγεις από τον εκτελεστή σου, να ελευθερώσεις την αγαπημένη σου Juliette, να σκοτώσεις τον Wolfram - τον υπεύθυνο των δεινών σου - και να κατορθώσεις να γυρίσετε πίσω στην εποχή σας. Ισως ακούγεται εύκολο αλλά δεν είναι, ειδικά το να "ξεφορτωθείς" τον Montfalcon απαιτεί αρκετή προσπάθεια, κάτι το οποίο κατορθώνεις μόνο σπρώχνοντάς τον να πέσει από τη στέγη.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας μπες μέσα στο μουσείο. Πέρνα την αυλή και μπες στο χολ. Προχώρα στο δωμάτιο που βρίσκεται στα δεξιά σου. Προχώρα στα δεξιά όπως βλέπεις την οθόνη, στο σεντούκι δίπλα στο κόκκινο κορδόνι. Π

άτα το πλήκτρο Spacebar. Βρίσκεις τα headphones. Πάρε τα. Τώρα βγες έξω από το δωμάτιο και προχώρα ακριβώς απέναντι. Μπες στο άλλο δωμάτιο και πήγαινε στην επάνω δεξιά γωνία. Εκεί θα βρεις τα sword and shield. Πάρε τα. Τώρα γύρνα λίγο πίσω και πήγαινε και κάθισε ακριβώς στη μέση του "κιγκλιδώματος", μπροστά από τον μεγάλο πίνακα στον βορινό τοίχο όπως κοιτάζεις την οθόνη. Πάτα το πλήκτρο Spacebar. Θα δεις ένα animation στο οποίο σου λένε μία ιστορία που σε αφορά. Οταν τελειώσει, πήγαινε στην πόρτα που βρίσκεται στον δεξιό τοίχο. Μπες μέσα (την ανοίγει μόνος του ο χαρακτήρας, αν τον οδηγήσεις πάνω στην πόρτα). Πλησίασε τον "πάγκο" στη μέση του δωματίου από την κάτω πλευρά και πάτα το Spacebar. Βρίσκεις το remote-controlled catapult. Πάρε το. Τώρα πήγαινε από τη δεξιά πλευρά του "πάγκου" και πάτα πάλι το Spacebar. Βρίσκεις ένα compact disc. Πάρε το. Γύρνα και πήγαινε στην πάνω αριστερή γωνία του δωματίου, κοιτώντας προς τα αριστερά. Πάτα το Spacebar.



Με τον αυτοκινούμενο καταπέλτη θα εξουδετερώσεις και τον άλλο συναγερμό.

Ενεργοποιείς το terminal που είναι ακριβώς δίπλα σου. Πήγαινε και κάθισε ακριβώς μπροστά του. Πάτα το πλήκτρο Enter/Return και με τα arrow keys "διάλεξε" το A compact disk - The story of the Templars. Οταν τελειώσει το animation, πήγαινε στην πόρτα που είναι βόρεια (την ανοίγεις αυτόματα) και μπες στο Curator's Office. Μόλις μπεις μέσα, το μουσείο κλείνει, ενώ ένας ιππότης, ο Wolfram, σε καλεί σε μονομαχία!

Προχώρα στο κάτω μέρος του γραφείου (πλησιάζοντας αλλάζει οπτική γωνία και γίνεται το πάνω μέρος του γραφείου). Σε κάθε πλευρά υπάρχει και από ένα συρτάρι. Στην πάνω αριστερά, όπως κοιτάς, πάτα το Spacebar. Ανοίγεις το συρτάρι και βρίσκεις ένα magazine. Πάρε το και πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Με το αριστερό arrow key βρες το magazine και πάτα πάλι το πλήκτρο Enter. Διαβάζεις το περιοδικό. Πήγαινε τώρα στην επάνω δεξιά γωνία του γραφείου και πάτα το Spacebar. (Αν έχεις μπεις σε fight mode, πάτα το Enter και με το down arrow key επίλεξε την εντολή OPEN.) Το ανοίγεις και βρίσκεις ένα magnetic card και ένα key. Πάρε τα και τα δύο.



Ενώ σε ρίχνουν στο πηγάδι για να σε σκοτώσουν, θα μεταφερθείς πίσω στο 1329.

Τώρα βγες από το γραφείο. Κλείνοντας το μουσείο, έχουν ενεργοποιηθεί οι ακτίνες laser και αρχίζεις να κινείσαι πεσμένος στα τέσσερα. Πήγαινε από την πάνω πλευρά των εκθεμάτων που βρίσκονται στη μέση του δωματίου (αλλάζεις οπτική γωνία) και μετά, κινούμενος οριζόντια, κάνε το γύρο του κεντρικού display. Αλλάζοντας πάλι οπτική γωνία, προχώρα νότια, όσο πιο κοντά όμως μπορείς στα έπιπλα στα αριστερά σου. Περνάς κάτω από την ακτίνα. Αλλάζεις πάλι οπτική γωνία. Προχώρα βόρεια μέχρι τον τοίχο. Οταν ακουμπήσεις σε αυτόν, στρίψε λίγο αριστερά και βγες έξω από την πόρτα.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



ADVENTURE

Chronicles of the Sword

Καιρό είχαμε να δούμε adventure game από την Psygnosis. Οι τελευταίες πληροφορίες μάλιστα έφεραν την εταιρία, που ως γνωστόν έχει αγοραστεί από την Sony, να έχει "σταματήσει" τον κύκλο εργασιών της. Οι φήμες ενισχύθηκαν και από το γεγονός ότι το site της εταιρίας στο Internet είχε "κατέβει" για περισσότερους από τρεις μήνες. Ξαφνικά, λοιπόν, επανεμφανίζεται στο προσκήνιο με ένα adventure, ονόματι Chronicles of the Sword. Είναι βέβαιο ότι θα συζητηθεί πάρα πολύ!

του Αντρέα Τσουρινάκη

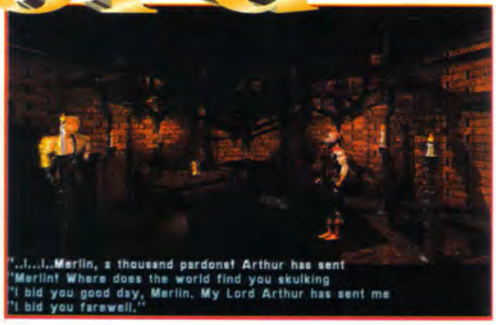
Το demo του παιχνιδιού έκανε θραύση. Οποιος το έβλεπε, ήθελε να αγοράσει το παιχνίδι πάση θυσία. Η είδηση ότι το Chronicles of the Sword θα ερχόταν από την CD Media και μάλιστα θα κυκλοφορούσε και με ελληνικό manual μας γέμισε χαρά και προσμονή. Ετσι, όταν η εταιρία το έστειλε στα γραφεία μας για test, σε χρόνο μηδέν βρέθηκε στον υπολογιστή μου για τα περαιτέρω... Η αναμονή είχε πια τελειώσει και η ώρα της αλήθειας είχε φθάσει.



Περνώντας τη γέφυρα με τις νεκροκεφαλές.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση του παιχνιδιού βασίζεται στο "μύθο" του βασιλιά Αρθούρου. Γράφω "μύθο" γιατί σχεδόν κανείς δεν μπορεί να πει με ακρίβεια ποια είναι τα πραγματικά γεγονότα και ποια τα φανταστικά στην ιστορία αυτή που έχει γίνει πια θρύλος. Βρισκόμαστε στο 420 μ.Χ. στην Αγγλία και εσύ είσαι ο Gawain, ένας νέος που μόλις έγινες δεκτός από τον Sir Lancelot στους Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης. Η αδελφή του βασιλιά και γνώστρια των βαθύτερων μυστικών της μαύρης μαγείας, Μοργκάνα Λα Φέι, απειλεί τον ίδιο τον Αρθούρο, τυφλωμένη από τη δίψα της για δύναμη και εξουσία. Σου αναθέτουν να τη βρεις και να την εξουδετερώσεις, προτού προλάβει να καταστρέψει με τις μαγικές δυνάμεις της τον Κάμελοτ. Για να επιτύχεις το σκοπό σου θα χρειαστείς όλη τη βοήθεια που μπορεί να σου προσφέρει ο θρυλικός μάγος Μέρλιν και παράλληλα θα πρέπει να επικοινωνήσεις με ξωτικά προκειμένου να νικήσεις τον Ragnar, τον φύλακα-βαμπίρ της Morgana.



Επιτέλους, μπροστά στον Μέρλιν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα 3D rendered γραφικά είναι αναμφισβήτητα το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Τρέχουν σε ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα και είναι από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Οι χρωματισμοί είναι εκπληκτικοί και οι αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων μαγεύουν το χρήστη με την τελειότητά τους.

Οι προγραμματιστές της Synthetic Imensions έχουν κάνει έξοχη δουλειά. Για τους χαρακτήρες έχουν σχεδιαστεί και κατασκευαστεί 3-D models τέτοιου επιπέδου τελειότητας που θα σας αφήσουν άφωνο. Εχω ακούσει παράπονα από πολλούς χρήστες για την κίνηση των χαρακτήρων, αλλά σε μένα λειτουργούσαν άψογα και η κίνησή τους ήταν απόλυτα φυσιολογική. Ισως αυτό οφείλεται



στην κάρτα γραφικών (Matrox Millenium) που έχω στον υπολογιστή μου, δυστυχώς δεν είχα χρόνο να το δοκιμάσω και σε άλλον υπολογιστή. Είναι το πρώτο adventure που δεν "χόρταινα" να το "παίζω", μόνο και μόνο για να βλέπω τους υπέροχους 3D model χαρακτήρες. Εργα τέχνης! Εχω μόνο μία ένσταση, αλλά σημαντική: μερικοί χαρακτήρες, όσο όμορφα δημιουργημένοι κι αν είναι (Merlin, King Arthur), δεν ανταποκρίνονται στην ατμόσφαιρα της περιπέτειας και της ιστορίας. Ο Merlin, για παράδειγμα, παρουσιάζεται ως ένας όμορφος νέος άντρας, ενώ όλοι ξέρουμε ότι ήταν αρκετά ηλικιωμένος.

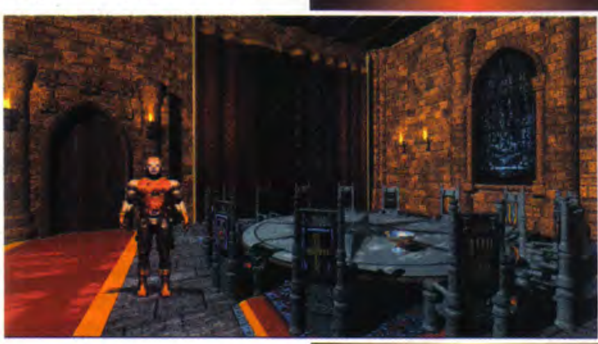
Σε ό,τι αφορά τον ήχο του παιχνιδιού είναι αντιφατικός. Η background μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά, αλλά στις ομιλίες έχουν μάλλον αποτύχει, αφού το speech των περισσότερων χαρακτήρων νομίζω ότι δεν μπορεί να πείσει κανέναν. Ας περάσουμε τώρα στο χειρισμό, όπου και παρουσιάζονται τα μεγαλύτερα προβλήματα. Η κίνηση του χαρακτήρα μέσα στην οθόνη δράσης, η οποία καταλαμβάνει τα 3/5 της οθόνης του monitor, είναι τυπική για ένα click and point adventure. Κάνεις κάπου κλικ και ο χαρακτήρας θα μεταφερθεί εκεί. Οθόνες αλλάζεις όταν ο κέρσορας αλλάζει σε δύο πατούσες που κινούνται. Κάνοντας κλικ σε εκείνο το σημείο, περνά στην επόμενη οθόνη. Εδώ παρουσιάζεται το πρώτο πρόβλημα, μια και στην αλλαγή των οθονών εμφανίζεται το μήνυμα "loading", ενοχλητικό γεγονός έστω και αν οι αλλαγές των οθονών γίνονται χωρίς ιδιαίτερη χρονική καθυστέρηση. Ο κέρσορας, όταν εντοπίζει ένα σημείο που "καταλαβαίνει", αμέσως αλλάζει σε κόκκινο χρώμα. Το πρώτο κλικ που κάνεις στο αριστερό πλήκτρο του mouse είναι κάτι αντίστοιχο του Look. Στις περισσότερες περιπτώσεις ο Gawain θα σου πει κάτι σχετικά με το αντικείμενο στο οποίο έκανες κλικ (αυτό όμως δεν συμβαίνει σε όλες τις περιπτώσεις). Με το δεύτερο κλικ που θα κάνεις στο εν λόγω αντικείμενο ή πρόσωπο θα επιτελεστεί η επιθυμητή δράση, όποια κι αν είναι αυτή (Take, Talk, Push κ.λπ). Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεται το λεγόμενο Object Inventory Shield. Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά μπερδεμένα, όσο και αν φαίνονται εκ πρώτης απλά. Κάνοντας κλικ στο icon μάτι (στα αριστερά) βλέπεις το αντικείμενο σε μία τρισδιάστατη περιστροφή στο χώρο. Πάρα πολύ όμορφο και εντυπωσιακό συνάμα. Κάνοντας κλικ στο CD icon (στα δεξιά), περνάς στα options του παιχνιδιού (Save/Restore/ Quit κ.λπ). Κάνοντας κλικ στο αντικείμενο που επιθυμείς, το διαλέγεις. Τώρα, για να το βγάλεις έξω από το inventory, πρέπει να κάνεις πάλι δεξί κλικ, αλλά έξω από το Inventory Shield.

Προσοχή! Αν στον κέρσορά σου έχεις ένα αντικείμενο και θέλεις να το ξαναφήσεις μέσα στο inventory σου (για να μείνει "καθαρός ο κέρσορας του mouse), τότε πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse για να εμφανιστεί το Inventory Shield και κάνεις κλικ το εν λόγω αντικείμενο στο κάτω μέρος του Inventory εκεί όπου γράφει: "... ENSE.ET.ANIMO ..."! Εννοείται ότι για να κλείσεις τώρα το Inventory Shield πρέπει να ξανακάνεις δεξί κλικ στο mouse, έξω όμως από αυτό. Το τραγικό είναι ότι το manual δεν γράφει τίποτα

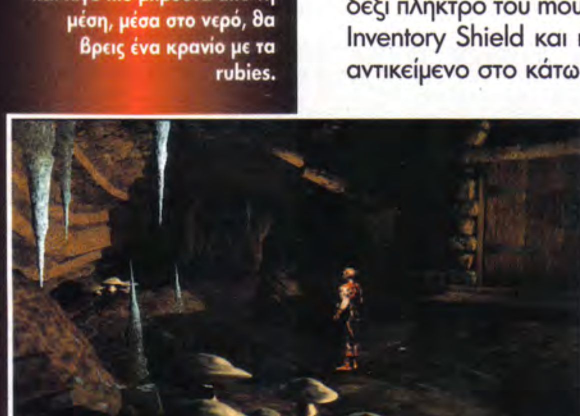
Εταιρία
Psygnosis/Synthetic Imensions
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D graphics animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο



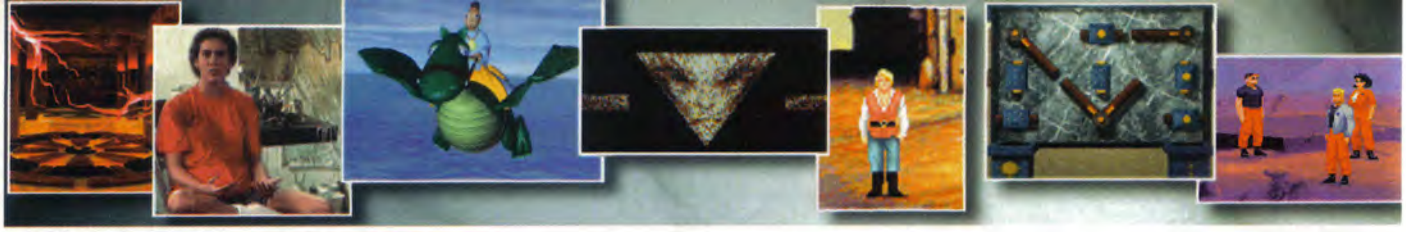
Πρέπει να φέρεις μπίρα στον φρουρό για να σε αφήσει να περάσεις.



Το περίφημο "Στρογγυλό Τραπέζι" των ιπποτών.



Στα αριστερά της γέφυρας και λίγο πιο μπροστά από τη μέση, μέσα στο νερό, θα βρεις ένα κρανίο με τα rubies.



ADVENTURE



Ενα δείγμα του 3D model χαρακτήρα του Gawain.

για όλα αυτά. Προκειμένου να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους, διαλέγεις πρώτα το ένα και μετά το κάνεις κλικ πάνω στο άλλο μέσα στο Inventory Shield. Οταν κάνεις κλικ για δεύτερη φορά σε έναν χαρακτήρα, θα "μπεις" στο ειδικό TALK mode του παιχνιδιού. Εδώ οι φράσεις-επιλογές παρουσιάζονται με τον τρόπο που καθιέρωσε το Monkey Island. Σημειωτέον ότι πρέπει να προσέχεις ποια φράση θα επιλέξεις, καθώς αρκετοί χαρακτήρες, ανάλογα και με την εξελισσόμενη δράση, θέλουν "ειδικές" απαντήσεις. Στις ομιλίες "προχωράς" τη συζήτηση του συνομιλητή σου κάνοντας κλικ ένα πλήκτρο του mouse. Το ίδιο ισχύει και για όλες τις σκηνές που έχουν "κάποιο" animation, από τις εισαγωγικές οθόνες του παιχνιδιού με τα ονόματα των εταιριών μέχρι και τις "ειδικές" σκηνές με το animation του ήρωα. Στο Fighting mode κινείς το σπαθί σου με τα arrow keys (πλήκτρα). Συνιστώ ανεπιφύλακτα να βάλεις το Difficulty level στο Easy και να το ελέγχεις κάθε φορά που ξεκινάς το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός του είναι μπερδεμένος, ενώ με λίγη προσοχή θα μπορούσαν να είναι όλα πολύ απλά. Η κατάσταση γίνεται ακόμα πιο δύσκολη από το γεγονός ότι, λόγω της υψηλής ανάλυσης των γραφικών, πάρα πολλά αντικείμενα γίνονται δύσκολα αντιληπτά (ο ζωτικός χώρος για το λεγόμενο "hot spot" κάθε αντικειμένου, ακόμη και αυτών των εξόδων, είναι πάρα πολύ μικρός).



Επιτέλους, στον πύργο που οδηγεί στη "φωλιά" του Μέρλιν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του, χάρη στα πανέμορφα γραφικά και ειδικότερα τους εξαιρετικούς 3D model χαρακτήρες, είναι πολύ υποβλητική. Την όλη εικόνα όμως αμαυρώνουν τόσο το προβληματικό από πλευράς χροιάς φωνών speech του παιχνιδιού όσο και το ότι μερικοί χαρακτήρες δεν ταιριάζουν με αυτό καθεαυτό το παιχνίδι. Πάντως η υποτιθέμενη κακιά, η Μοργκάνα, είναι μια κούκλα, δεν χορταίνεις να τη βλέπεις. Η δράση του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, παρ' ότι σε ορισμένα σημεία προβληματίζει τον παίκτη λόγω των προαναφερθέντων προβλημάτων. Η έκτασή της επίσης δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλη, όπως θα περίμενε κάποιος έχοντας αυτό το σεναριακό υλικό στα χέρια του. Δυστυχώς, οι εταιρίες δεν έχουν βρει ακόμη τη χρυσή τομή μεταξύ της εξέλιξης της τεχνολογίας, της ποιότητας των γραφικών και της έκτασης της δράσης. Το παιχνίδι, αν και έρχεται σε 2 CDs, περιλαμβάνει περίπου 60 τοποθεσίες, όχι ιδιαίτερα πολλές για adventure με τέτοιο σενάριο. Οι γρίφοι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, μερικοί όμως είναι πολύ έξυπνοι. Οι μάχες που καλείσαι να δώσεις είναι ένα μικρό πρόβλημα, αλλά ας είναι καλά το Easy Difficulty level που σου επιτρέπει να αποφύγεις τη μεγάλη βαβούρα.



Με τον φύλακα των στάβλων, τον Wilf.

Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να εντοπίσεις τον μάγο Μέρλιν. Ολοι σου λένε ότι είναι πολύ εύκολο, αλλά να μην τους πιστέψεις. Αφού κατορθώσεις να τον συναντήσεις, θα σου δώσει έναν πάπυρο για να τον δώσεις αποκλειστικά στην Morgana. Εσύ θα τα θαλασσώσεις λίγο, αλλά τελικά θα τα καταφέρεις. Θα αποκαλυφθεί το πραγματικό της πρόσωπο και ο βασιλιάς Arthur θα τη διώξει από το παλάτι. Αυτή θα αποτραβηχτεί στο Lyonesse, απ' όπου θα σχεδιάζει την καταστροφή του Κάμελοτ. Σου αναθέτουν να την εξουδετερώσεις πάση θυσία. Σε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ εντυπωσιακό adventure με εκπληκτικά γραφικά και απίστευτα 3D models χαρακτήρων. Βασίζεται στο μύθο του βασιλιά Αρθούρου και έχει άκρως ενδιαφέροντες γρίφους. Υστερεί όμως σημαντικά στο χειρισμό, καθιστώντας έτσι τη δράση του πολύ δύσκολη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΔΡΑΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60

80%



αυτό το σημείο αρχίζουν πράγματι τα δύσκολα. Ο Μέρλιν θα σου ζητά διάφορα "αντικείμενα" που του είναι απαραίτητα για να νικήσει την Morgana και εσύ θα πρέπει να τα βρίσκεις και να του τα φέρνεις. Θα πρέπει να συνδιαλεγείς με τη βασίλισσα των ξωτικών, με τη μάγισσα Demidtke και άλλους. Φυσικά, πρέπει να νικήσεις το τρομερό βαμπίρ-φύλακα της Morgana.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στον Sir Lancelot. Του μιλάς. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Οταν τελειώσετε τη συζήτηση, πήγαινε στην πόρτα που είναι στα αριστερά όπως κοιτάς (όταν εμφανιστεί ο κέρσορας "πόδια", κάνε κλικ). Μέσα κάνε κλικ στα κεριά που είναι πάνω στο τραπέζι, στα αριστερά όπως κοιτάς. Ξανακάνε κλικ στα κεριά και παίρνεις ένα. Τώρα κάνε το κλικ πάνω στη φωτιά, στο τζάκι στα δεξιά σου. Ξανακάνε κλικ το κερί στη φωτιά. Το ανάβεις. Γύρνα πίσω και μπες στην πόρτα που είναι στα δεξιά του Sir Lancelot όπως κοιτάς. Προχώρα νότια στο χαλί και μπες στην πόρτα απέναντι. Προχώρα νότια προς τη σκάλα.

Βρίσκεσαι στην αίθουσα του θρόνου. Εντόπισε στα αριστερά πάνω στο τραπέζι μία lantern. Κάνε κλικ σε αυτήν. Ξανακάνε κλικ στην lantern και την παίρνεις. Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse για να εμφανιστεί το ειδικό Object Inventory Shield. Κάνε κλικ στο αριστερό arrow key (πλήκτρο) για να εμφανιστεί το κερί και τώρα κάνε κλικ την lantern στο αναμμένο κερί. Το βάζεις μέσα στη λάμπα και είναι ασφαλές. Τώρα φύγε νότια στο διάδρομο, δεξιά στην πόρτα, νότια στο διάδρομο, βόρεια στην άλλη πόρτα (τώρα πρέπει να βρίσκεσαι στο δωμάτιο όπου είναι ο Sir Lancelot) και βγες νότια έξω από το παλάτι. Εδώ προχώρα όλο νότια και στην επόμενη οθόνη πήγαινε σε αυτόν που κάθεται πάνω στο βαρέλι. Κάνε δύο φορές κλικ πάνω του και του μιλάς. Είναι ο Wilf. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Μετά στην ανοικτή πόρτα, ακριβώς μπροστά σου, κάνε κλικ δύο φορές πάνω στον κουβά και πάρε τον. Τώρα κάνε κλικ πάλι δύο φορές πάνω στο άλλο αντικείμενο που είναι προς το επάνω μέρος της ανοικτής πόρτας. Είναι ένα scoop και το παίρνεις.

Φύγε νότια και μπες στην ανοικτή πόρτα στα αριστερά σου. Είναι το σιδηρουργείο. Μέσα κάνε κλικ στο horseshoe, που είναι πάνω στο τραπεζάκι,



Στο Κάμελοτ με τον Sir Lancelot.



Μπροστά στον Βασιλιά Αρθούρο, την Γκοϊνεβιρ και τον Μέρλιν.

ακριβώς δίπλα από την πόρτα στη μέση του δωματίου. Ξανακάνε κλικ σε αυτό και το παίρνεις. Κάνε κλικ το δεξί πλήκτρο του mouse (για να εμφανιστεί το Object Inventory Shield) και τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω στη λωρίδα που γράφει "... ENSE.ET.ANIMO ...". Ο κέρσορας ξαναγίνεται κανονικός.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486DX/66MHz.



Το παιχνίδι απαιτεί 8MB μνήμης RAM.



2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 0.5MB μαζί με τα saves.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 2 CDs και ελληνικό manual, μας έδωσε η CD Media.

Κάνε κλικ δύο φορές στο σιδηρουργό. Του μιλάς. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους και όταν τελειώσεις τη συζήτηση βγες έξω. Πήγαινε στην πόρτα που είναι στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Μέσα (είναι το tower του κάστρου) κάνε κλικ στον πυρσό που είναι στα αριστερά της σιδερόφραχτης πόρτας. Ξανακάνε κλικ σε αυτόν και ανοίγεις την πόρτα. Κάνε δεξί κλικ και πάρε την lantern με το αναμμένο κερί.

Ξανακάνε δεξί κλικ για να βγεις από το inventory κρατώντας τη λάμπα και προχώρα στη σκοτεινή σπηλιά. Μόλις ο ήρωας σταματήσει, χωρίς να μετακινήσεις καθόλου τον κέρσορα ξανακάνε κλικ. Ο Gawain θα περάσει το σκοτεινό μέρος της σπηλιάς. Μπες μέσα στην πόρτα που βρίσκεις. Εδώ κάνε κλικ στη μικρή ξύλινη γέφυρα στη μέση του δωματίου. Τώρα θέλει λίγη προσοχή. Μετακίνησε τον κέρσορα λίγο αριστερά στο νερό και λίγο προς τα μπροστά. Υπάρχει ένα σημείο που ο κέρσορας το καταλαβαίνει και γίνεται πάλι κόκκινος. Θα πάρεις το μήνυμα ότι κάτι κόκκινο υπάρχει μέσα στο νερό. Ξανακάνε κλικ και παίρνεις ένα κρανίο με rubies στα μάτια του. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory και κάνε κλικ το κρανίο πάνω στο scoop. Παίρνεις τα δύο rubies. Τώρα κάνε δύο φορές κλικ στο μανιτάρι που είναι στο πάνω και αριστερά μέρος του δωματίου. Παίρνεις το mushroom.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Lighthouse της Sierra



Αυτή τη φορά θα ξεκινήσουμε με άσχημα μαντάτα. Η Sancturay Woods, που μας έδωσε τα πολύ επιτυχημένα Burried in Time 2 και The Riddles of Master Lu, δεν θα συνεχίσει να παράγει computer games. Οσοι διαβάζετε ανελλιπώς τη στήλη, θα θυμάστε ότι η Sanctuary Woods είχε "πάρει" το ειδικό τμήμα της Microprose που δημιουργούσε adventure games, όταν η τελευταία είχε αποφασίσει να σταματήσει την παραγωγή τέτοιου είδους παιχνιδιών. Η ομάδα αυτή κατόρθωσε να κατασκευάσει ένα εντελώς δικό της σύστημα δημιουργίας παιχνιδιών, αποτέλεσμα του οποίου ήταν και τα προαναφερθέντα παιχνίδια. Το κόστος όμως για την έρευνα και τη δημιουργία προϊόντων βασισμένων στην υψηλή τεχνολογία ήταν τεράστιο και οι πωλήσεις των δύο αυτών παιχνιδιών δεν κατόρθωσαν να καλύψουν τη ζημιά. Το σημαντικό είναι ότι, όταν μαθεύτηκαν τα νέα μέσα από τη δημοσίευση του οικονομικού απολογισμού της χρονιάς που πέρασε, οι μετοχές της εταιρίας σημείωσαν σημαντική πτώση. Ετσι, αποφασίστηκε η πώληση του τμήματος "ψυχαγωγίας" της εταιρίας. Φυσικά, αγοραστής βρέθηκε σχεδόν αμέσως, η περιβόητη Disney! Είναι άγνωστο αν θα κυκλοφορήσει τελικά το Orion Burger, το οποίο βρισκόταν στο τελευταίο στάδιο της παραγωγής του, καθώς και το αν η Disney θα συνεχίσει να παράγει computer games στο στιλ των παιχνιδιών αυτών ή θα αλλάξει πορεία. Η Sanctuary Woods, τέλος, ανακοίνωσε ότι στο εξής θα ασχολείται μόνο με εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία αποτελούν και τον κύριο τομέα ενασχόλησής της.

Συνεχίζουμε με μία ακόμη δυσάρεστη είδηση. Η θρυλική Atari, ο κολοσσός των video games που κάποτε είχε το 50% της αμερικανικής αγοράς (ναι, σωστά διαβάσατε), αποτελεί πλέον παρελθόν. Η παραγωγή του Jaguar έχει σταματήσει εδώ και έξι μήνες και ήδη η εταιρία αντιμετωπίζει τα ειδικά αμερικανικά δικαστήρια για απόκρυψη πληροφοριών από τους μετόχους της αλλά και από το αγοραστικό κοινό γενικότερα. Εγώ τι να πω; Η είδηση δεν μπορεί παρά μόνο θλίψη να φέρει σε όσους έχουν παρακολουθήσει την εξέλιξη των computers. Φυσικά η ζωή συνεχίζεται, αλλά...

Μετά τις οπωσδήποτε άσχημες ειδήσεις, ας περάσουμε σε κάτι διαφορετικό. Τελευταία, όλο και περισσότερα παιχνίδια εμφανίζουν σημαντικά προβλήματα στο να "τρέξουν" σε αρκετά υπολογιστικά συστήματα. Ετσι, έχει εμφανιστεί μία καινούρια τάση στην αγορά, αυτή των επιστροφών.

Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα είναι το "The 11th Hour". Ενώ αρχικά σημείωσε πάρα πολλές πωλήσεις μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, σημείωσε φοβερό ρεκόρ επιστροφών. Οι Αμερικανοί είναι απόλυτοι σε αυτά τα ζητήματα και καλά κάνουν. Οταν το προϊόν που αγοράζουν αποδεικνύεται προβληματικό, τότε το επιστρέφουν αμέσως ζητώντας τα λεφτά τους πίσω. Βρίσκονται βέβαια υπό την προστασία της αμερικανικής νομοθεσίας, εν αντιθέσει με τη χώρα μας όπου επικρατεί απόλυτη ασυδοσία στο συγκεκριμένο τομέα. Το παιχνίδι που εξακολουθεί να πουλά περισσότερο από όλα και τείνει να γίνει ένας σύγχρονος μύθος είναι το Myst. Κανένα άλλο δεν το πλησιάζει ούτε κατά διάνοια. Τώρα, το γιατί η Broderbund αποφάσισε τη μετάθεση της κυκλοφορίας του Myst 2 για τα Χριστούγεννα του '97, το οποίο επρόκειτο να κυκλοφορήσει τα φετινά Χριστούγεννα, μόνον αυτή το ξέρει.

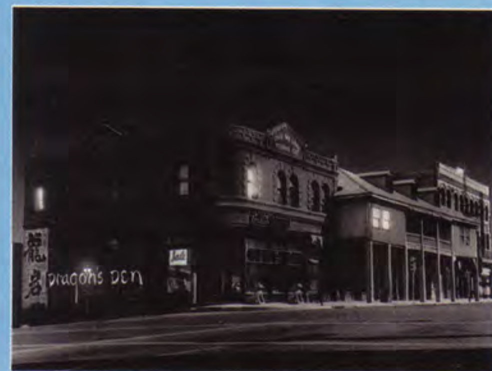
Η Activision, μετά τα επιτυχημένα Spycraft και Zork Nemesis, φαίνεται ότι γλυκάθηκε και θα κυκλοφορήσει δύο νέα adventures: το "The Elk Moon Murder" και το "Plantefall 2". Το πρώτο είναι ένα adventure μυστηρίου και θα περιλαμβάνει full motion video γραφικά, με την Amanda Donohoe στον πρωταγωνιστικό ρόλο. Η υπόθεσή του θα εκτυλίσσεται στο Νέο

PC ADVENTURES UPDATE

Μεξικό. Το δεύτερο σχεδιάζεται περίπου δύο χρόνια από τον "πολύ" Steve Meretzky, ο οποίος είχε σχεδιάσει και το πρώτο της σειράς όταν μεσουρανούσε η Infocom με τα text adventures της. Λέγεται επίσης ότι θα κυκλοφορήσει άλλο ένα adventure game ονόματι Sacred Ground. Το μόνο που έχει γίνει γνωστό σχετικά με αυτό είναι ότι πρόκειται για ένα ακόμα adventure μυστηρίου.

Noir της Cyberdreams





Η ομάδα των Γάλλων που δημιούργησαν την εταιρία Adeline Software και μας έδωσαν το εξαίσιο Little Big Adventure (ή Relentless, όπως λέγεται στην Αμερική) θα κυκλοφορήσουν το Time Commando. Θα είναι και αυτό ένα action adventure game, τα γραφικά του όμως έχουν τελειοποιηθεί σε εξαιρετικό βαθμό. Αναμένεται να κάνει πάταγο όταν κυκλοφορήσει.

Η Interplay θα κυκλοφορήσει άλλο ένα RPG μετά την εκπληκτική επιτυχία που σημείωσε το Stonekeep. Θα είναι το Post Nuclear, το οποίο θα βασίζεται στο ομώνυμο επιτραπέζιο παιχνίδι του Stev Jackson.

Η LucasArts ετοιμάζει το Outlaws, ένα action adventure game (είπαμε, είναι το νέο είδος που κάνει θραύση) το οποίο θα επιτρέπει την πολλαπλή συμμετοχή παικτών.

Η Rocket Science ετοιμάζει το Obsidian, ένα 3D graphic adventure, αλλά και το The Space Bar, ένα 3D detective adventure του Steve Meretzky (όταν είσαι πράγματι μεγάλος, σε θέλουν όλες οι εταιρίες) στο οποίο θα πηγαίνεις σε διάφορους κόσμους και θα βοηθάς τους aliens να λύνουν τα προβλήματά τους.

Η Sierra ετοιμάζει τα Lighthouse, Betrayal in Antara, Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh, Ramma, Urban Runner και το Larry 7. Στα τρία πρώτα έχουμε αναφερθεί και κατά το παρελθόν. Για το Larry 7 - επιτέλους, γιατί τι θα γινόμαστε χωρίς ένα ακόμη Larry - έχει γίνει προς το παρόν γνωστός μόνον ο πλήρης τίτλος του: "Larry 7: Yank Hers Away". Το Urban Runner θα είναι ένα adventure μυστηρίου, στο οποίο θα καταδιώκεσαι από την αστυνομία ως ύποπτος φόνου. Η είδηση-βόμβα, όμως, είναι η κυκλοφορία του Ramma. Η εταιρία κατόρθωσε να πείσει τον γνωστό συγγραφέα Gentry Lee να συνεργαστεί με τον περίφημο Arthur C. Clark με σκοπό τη δημιουργία ενός ακόμη adventure game βασισμένου στο ομώνυμο βιβλίο. Λέω, δε, ακόμη διότι παλαιότερα είχε κυκλοφορήσει το Randevouz with Ramma στους τότε Atari και Apple.

Τα adventures μυστηρίου φαίνεται ότι έχουν πάρει για τα καλά τα πάνω τους, σε σημείο μάλιστα που ήδη ετοιμάζονται και τα δύο πρώτα noir adventures. Το πρώτο θα κυκλοφορήσει από την Philips (ναι, σωστά διαβάσατε) και θα φέρει τον τίτλο "The Dame was loaded". Για την κυκλοφορία του δεύτερου υπό τον τίτλο "Noir" υπεύθυνη είναι η γνωστή μας Cyberdreams. Προκειμένου μάλιστα να είναι πιο πειστική η ατμόσφαιρά του, αποφάσισαν να είναι ασπρόμαυρο, όπως ακριβώς ορίζει η παράδοση που έχει δημιουργηθεί κυρίως από τις αντίστοιχες κινηματογραφικές ταινίες. Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος. ■

Urban Runner της Sierra





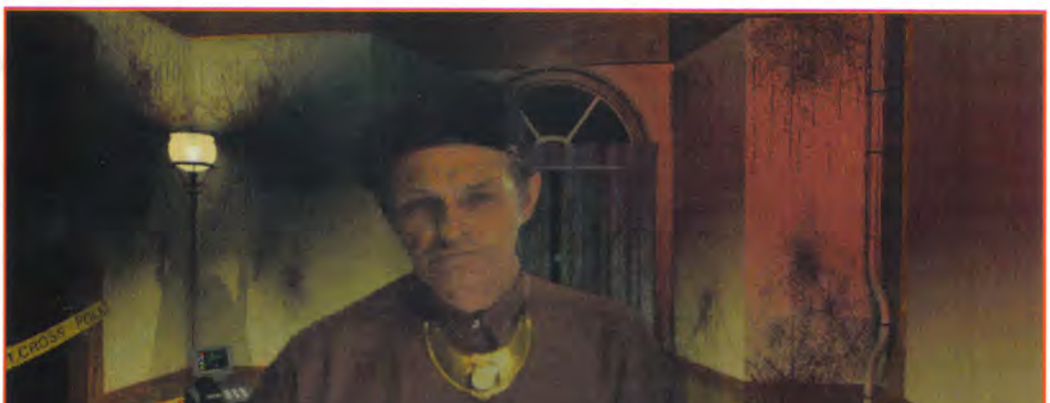
ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Αυτή τη φορά συνεχίζουμε με τη λύση του Ripper, ενός κορυφαίου - κατά την άποψή μου - adventure με εκπληκτικά video sequences, απρόσκοπτη λειτουργία, εντυπωσιακότατη δράση και πολύ δύσκολους γρίφους. Είναι άξιον απορίας το ότι ένα μέρος του διεθνούς ειδικού Τύπου του έδωσε σχετικά χαμηλή βαθμολογία με αφορμή το επίπεδο δυσκολίας του. Φαίνεται ότι συνήθισαν σε adventures του στιλ του Phantasmagoria. Ο καλύτερος, όμως, δείκτης παραμένει το ενδιαφέρον των παικτών και οι υψηλές πωλήσεις που σημείωσε και σημειώνει το παιχνίδι.

• του Αντρέα Τσουρινάκη



Θα ξεκινήσουμε με δύο hints που αφορούν στο STONEKEEP, τα οποία μας έστειλε ο φίλος της στήλης Γιώργος Μαραγκουδάκης από τα Χανιά. Το πρώτο αναφέρεται στις μονομαχίες με τα trolls στο επίπεδο των Fairies (δωδέκατο). Για να αποφύγεις το συνεχές teleporting που κάνουν, δεν έχεις παρά να ρίξεις στο έδαφος ένα από τα iron spikes (καρφιά) που κουβαλάς. Ετσι, τα trolls θα μένουν εκεί μπροστά σου και θα μπορείς να τα πολεμάς. Το δεύτερο αφορά στο πρώτο επίπεδο (δέκατο έβδομο) του Tower of Shadows και έχει σχέση με το "ανίκητο" spiker, το οποίο σχεδόν με ένα χτύπημά του σε σκοτώνει. Υπάρχει ένας πιο εύκολος τρόπος να το παγιδέψεις. Αφού, λοιπόν, "καθαρίσεις" την περιοχή πίσω από την portcullis, πήγαινε κατευθείαν πάνω του. Μόλις αρχίσει να σε ακολουθεί, οπισθοχώρησε προς την portcullis. Τώρα δεν είναι ανάγκη να στρίψεις όπως έγραφα στη λύση στο προηγούμενο τεύχος, πήγαινε όλο ευθεία και μπες στο μυστικό δωμάτιο που είναι στην άκρη του διαδρόμου αυτού (φαίνεται και στο χάρτη). Μπαίνοντας μέσα στο μυστικό δωμάτιο, το spiker θα σε προσπεράσει κατηφορίζοντας προς τα υπόλοιπα δωμάτια. Ετσι, εσύ δεν έχεις παρά να βγεις με την άνεσή σου και να κλείσεις την portcullis χωρίς κανένα άγχος, παγιδεύοντας με τον τρόπο αυτόν πανεύκολα το spiker. Το δοκίμασα και όντως λειτουργεί άψογα.



RIPPER

Η λύση που ακολουθεί είναι βασισμένη στο MEDIUM επίπεδο δυσκολίας των γρίφων.

Ως γενικές αρχές μπορώ να δώσω τις ακόλουθες. Μίλα μέχρι να εξαντλήσεις όλους τους δυνατούς διαλόγους με όλους τους χαρακτήρες. Πολύ συχνά νομίζεις ότι το παιχνίδι έχει "κολλήσει", κάτι που μπορεί να οφείλεται στο ότι δεν έχεις συζητήσει "σωστά" με κάποιον χαρακτήρα (ή και ακόμα να μην έχεις εξετάσει κάποιο αντικείμενο ή να μην έχεις επισκεφθεί μια τοποθεσία). Ακόμη και αν βάλεις το επίπεδο των μαχών στο εύκολο, όπως έκανα εγώ, πάλι θα είσαι υποχρεωμένος να δώσεις κάποιες από αυτές. Κάνε συχνά SAVE και ειδικά όταν περάσεις κάποιο δύσκολο σημείο του παιχνιδιού, μια και ο θάνατός σου είναι αρκετά συχνός, ειδικά αν δεν προσέχεις πολύ. Επειδή πληροφορούμαι από τα γράμματά σας ότι τα arcade κομμάτια του παιχνιδιού σάς έχουν βασανίσει πάρα πολύ, θα σας δώσω εξαρχής ορισμένα cheat codes που έχουν δημιουργήσει οι προγραμματιστές του - μπορείτε δε να επικοινωνήσετε με την κατασκευάστρια του παιχνιδιού, Take 2, προκειμένου να τα προμηθευτείτε. Για να δουλέψουν αυτοί οι κωδικοί δεν έχεις παρά να πληκτρολογήσεις τις λέξεις αυτές, ενώ η δράση εξελίσσεται. Αν τις πληκτρολογήσεις σωστά, ενεργοποιούνται αμέσως. Οι κωδικοί είναι: για το σκακιστικό παιχνίδι η λέξη "aspirin", για τις διάφορες μάχες η λέξη "arcade" και, τέλος, για το Spider puzzle η λέξη "zztop". Προσωπικά έχω

δοκιμάσει μόνο την aspirin η οποία δούλεψε σωστά, ως εκ τούτου πιστεύω ότι θα δουλεύουν και οι υπόλοιπες.

Ξεκινώντας, προχώρα ευθεία μπροστά. Εξέτασε τον υπολογιστή. Φύγε και στρίψε αριστερά. Κάνε κλικ το Talk icon στον Magnotta. Μιλάς μαζί του. Εξάντλησε όλους τους δυνατούς διαλόγους. Τελειώνοντας, κάνε κλικ τον Look κέρσορα. Κοιτάς στο πάτωμα. Κάνε Scan στο σπασμένο φλιτζάνι. Το καταγράφεις στο WAC σου. Τώρα κάνε κλικ στο WAC icon, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης. Κάνε κλικ στην Database και μετά στο Broken Mug. Πρέπει να το ανασυνθέσεις. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αλλά χρειάζεται προσοχή. Ξεκίνα με το κομμάτι που είναι κάτω δεξιά. Κάνε σε αυτό ένα αριστερό κλικ ώστε να το πιάσεις και μετά δύο φορές δεξί κλικ ώστε να το περιστρέψεις δύο φορές. Αφησέ το όσο πιο αριστερά μπορείς. Τώρα πιάσε το μεγάλο κομμάτι (αυτό με τον πάτο) και κάνε πάλι δύο φορές δεξί κλικ ώστε να το περιστρέψεις και αυτό δύο φορές. Ταίριαξέ το με το προηγούμενο. Πάρε τώρα το επάνω δεξιά κομμάτι και περίστρεψέ το ομοίως δύο φορές (πάντα με το δεξί πλήκτρο του mouse). Ταίριαξέ το με τα προηγούμενα - αυτό ταιριάζει στη δεξιά πλευρά (και κάτω) του φλιτζανιού που προσπαθείς να φτιάξεις. Τώρα πάρε το πιο δεξί κομμάτι και περίστρεψέ το και αυτό δύο φορές.

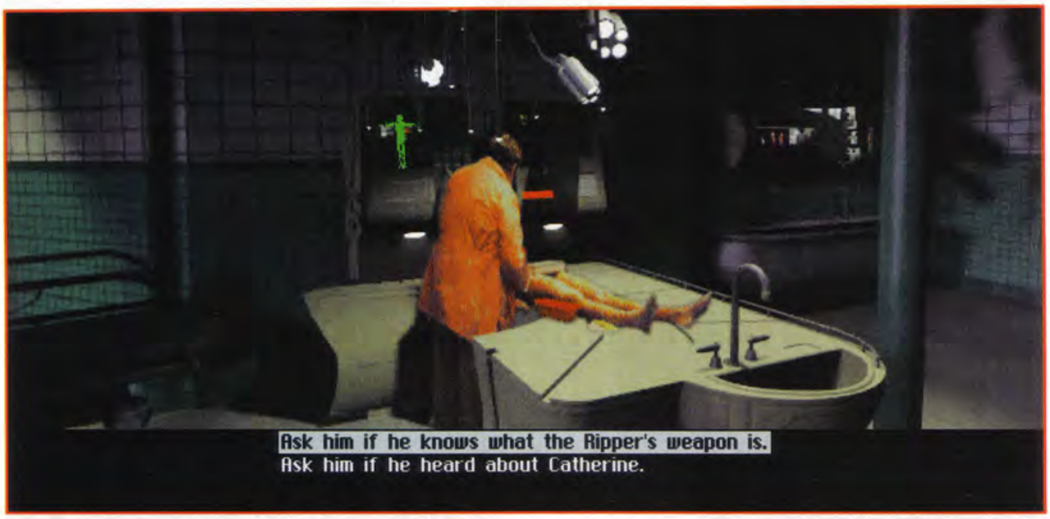
Ταίριαξέ το με τα προηγούμενα - ταιριάζει στην επάνω πλευρά του φλιτζανιού όπως το κοιτάς. Τώρα σιγά-σιγά ταίριαξε και τα υπόλοιπα, αφήνοντας τελευταία τα δύο κομμάτια με τα χερούλια. Οταν τα καταφέρεις, θα δεις τη λέξη "SALISBURY". Κλείσε το WAC κάνοντας κλικ στο Power και σήκω πάνω. Γύρνα δεξιά δύο φορές και μίλα στον Karl. Εξάντλησε όλους τους δυνατούς διαλόγους. Τελειώνοντας τη συζήτησή σου έχεις ένα μήνυμα στο WAC σου. Κάνε κλικ στο WAC icon στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Παίρνεις ένα μήνυμα από την Katherina, τη συνεργάτισσα και φιλενάδα σου. Τώρα γύρνα δεξιά και κάνε κλικ στο MAP icon στην πόρτα. Διάλεξε το Newsroom. Θα δεις ένα video με την αγαπημένη σου να πέφτει θύμα επίθεσης του Ripper. Αυτόματα περνάς στο ACT 1. Ξεκινάς μέσα στο κτίριο της αστυνομίας. Πήγαινε ευθεία μπροστά και μίλα στον Brannon. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Μετά γύρνα αριστερά, προχώρα ευθεία μπροστά και στο ασανσέρ στρίψε αριστερά. Προχώρα αριστερά, μπροστά, στρίψε αριστερά και μετά πήγαινε πάλι μπροστά.

Μπες στο γραφείο του Magnotta. Προχώρα στο γραφείο του και κάνε LOOK σε ένα από τα δύο έγγραφα που υπάρχουν πάνω σε αυτό. Κάνε Scan στο κείμενο. Φύγε και επανάλαβε την ίδια διαδικασία (LOOK και SCAN) και στο άλλο έγγραφο.

Τελειώνοντας και με τα δύο έγγραφα, θα μπει στο γραφείο ο Magnotta. Μίλα του. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Μετά γύρνα δεξιά και κατευθύνσου προς την πόρτα. Βγες έξω και πήγαινε πάλι στον Brannon. Ξαναμίλα του και ρώτα τον για τον Magnotta. Τώρα φύγε μέσω του World Map icon και πήγαινε στο Tribeca Center.







Φθάνοντας, στρίψε αριστερά και πήγαινε στη ρεσεψιονίστ. Μίλα της και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Μετά γύρνα δεξιά, πήγαινε ευθεία μπροστά και μπες μέσα στο ασανσέρ. Κάνε LOOK στα "κουμπιά" και πάτα αυτό που λέει WARDS. Οταν το ασανσέρ σταματήσει, στρίψε δεξιά, βγες από την πόρτα στο διάδρομο και εδώ στρίψε πάλι δεξιά. Προχώρα μέχρι το τέλος και μπες στην πόρτα στα αριστερά.

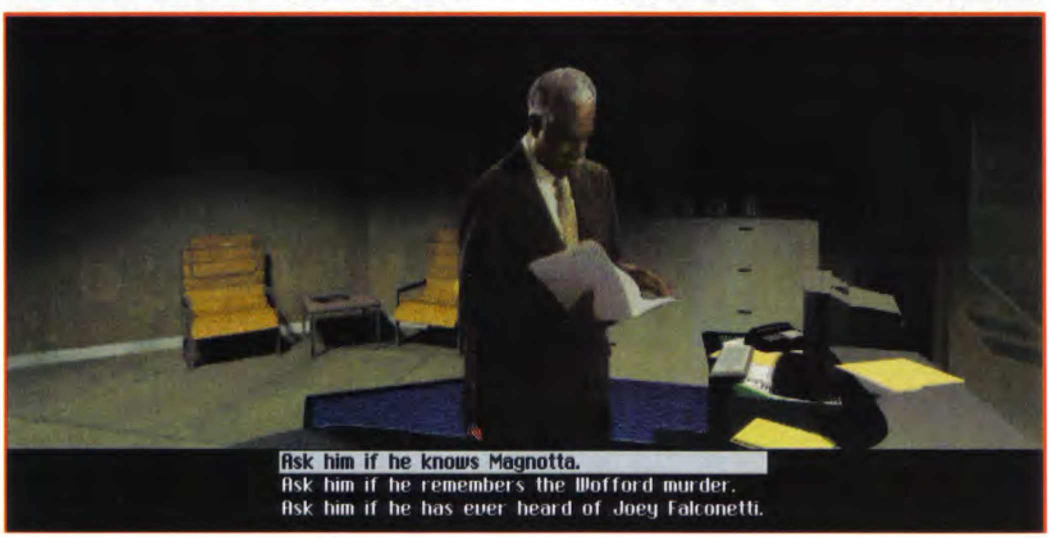
Μίλα στην Dr Burton και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Κατόπιν προχώρα και μίλα στον Dr Cable. Στη συνέχεια πήγαινε μπροστά και μετά αριστερά. Κάνε LOOK στο Holographic journal. Κάνε κλικ το Hand icon σε αυτό. Φύγε και πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου. Η πόρτα του γραφείου της γιατρού είναι κλειστή.

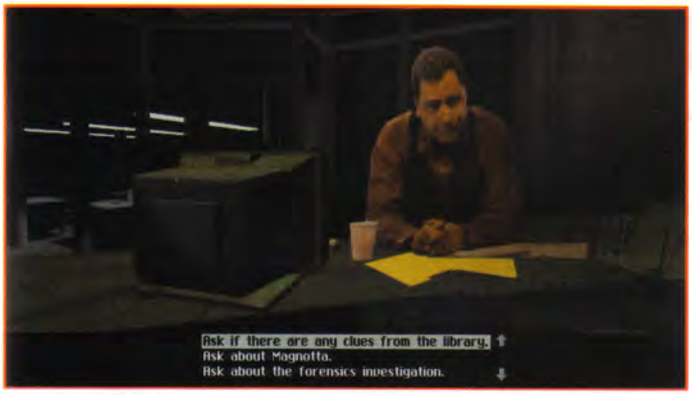
Γύρνα στο ασανσέρ και κατέβα στο υπόγειο, στο Morgue (νεκροτομείο). Πήγαινε και μίλα στον Farley. Οταν τελειώσεις τη συζήτηση, πήγαινε και κάνε LOOK και στα τρία πτώματα. Αφού τελειώσεις, φύγε και ξαναγύρνα στην αστυνομία. Πήγαινε και μίλα πάλι στον Magnotta. Οταν τελειώσεις, κάνε κλικ στο WAC. Διάβασε προσεκτικά τα δύο Documents (όλο το κείμενο με τη βοήθεια των arrows που εμφανίζονται πάνω στο WAC).

Μετά φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Εδώ μπες στο γραφείο του Ben (το αφεντικό σου), στα δεξιά όπως μπαίνεις, και μίλα του. Οταν τελειώσεις, βγες και πήγαινε στο γραφείο με τους υπολογιστές. Διάβασε το σημείωμα της Catherina για εσένα. Πήγαινε στο γραφείο που είναι δίπλα στην έξοδο και κοίτα το Rolodex της Catherina πολύ προσεκτικά. Γύρνα πίσω στους υπολογιστές και "μπες" στο Cyberspace (κάνε ένα save πρώτα, μια και δεν μπορείς να κάνεις ενόσω βρίσκεσαι μέσα στο Cyberspace). Μέσα βρες πρώτα και μπες στην Virtual Herald. Διάβασε όλα τα φύλλα. Κάνεις κλικ στο πράσινο Arrow ώστε να εμφανιστεί μία εφημερίδα και μετά κάνεις κλικ στο View. Κάνεις κλικ στην εφημερίδα για να γυρίσεις πίσω και, όταν τις διαβάσεις όλες, πάτα το πλήκτρο Escape για να βγεις έξω. Τώρα πήγαινε στην Library. Μπες μέσα και μίλησε στην Librarian. Μετά κάνε LOOK στην οθόνη δίπλα της. Ξαναμιλάς στην Librarian. Σε αυτό το σημείο πρέπει να λύσεις έναν από τους πιο δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού.

Από το βιβλίο που διάβαζε η Stein "AB[@no_iaid+1]18" αφήνεις όλα τα περιττά γράμματα και κρατάς το "no i aid". Βάζεις όπου "i" τη λέξη "eye", μια και είναι ομόηχες, και παίρνεις το "no eye aid". Τι σημαίνει αυτό; Οταν πηγαίνεις στον οφθαλμίατρο ο οποίος εξετάζει το ένα μάτι σου, αν είναι εντάξει, σου λέει ότι έχεις 10/10 (no eye aid). Εδώ, επειδή έχουμε δύο μάτια, παίρνουμε 20/20, δηλαδή 2020. Προσθέτουμε το +1 και έχουμε 2021. Το 18 έξω από την αγκύλη σημαίνει το 18ο γράμμα της αγγλικής αλφαβήτου, το "R". Ετσι έχουμε "2021R". Ολα τα Call Numbers αρχίζουν από το γράμμα "H". Ψάχνοντας το δεύτερο γράμμα θα βρούμε (με δοκιμές) το "C". Ετσι σχηματίζουμε το Call Number "HC2021R". (Είναι ο πιο "κουφός" γρίφος που έχω δει σε adventure game. Δεν υπήρχε καμία περίπτωση να τον λύσω μόνος μου και ευτυχώς που βρήκα την απάντηση σε ένα newsgroup στο Internet διότι ακόμη θα έψαχνα να βρω τι έχω παραλείψει.) Συμπληρώνεις αυτό το νούμερο και έτσι παίρνεις το βιβλίο που διάβαζε η Stein όταν δέχτηκε την επίθεση από τον Ripper. Πάτα το πλήκτρο Escape για να βγεις από την Library και πήγαινε προς τα δεξιά, βγαίνοντας έτσι από το Cyberspace.

Στο γραφείο κάνε κλικ στο







WAC icon στο πάνω μέρος της οθόνης και μετά κλικ στην Database. Τώρα κάνε κλικ στο Ripper Book. Κλείσε το WAC και μέσω του World Map icon πήγαινε στο Catherina Powell Apartment. Μέσα στο διαμέρισμά της πρέπει να εντοπίσεις και να κάνεις LOOK στο Laser Cane, στο Birthday Card αλλά και να μελετήσεις προσεκτικά τον αστρολογικό χάρτη. Τώρα πήγαινε στους κρυστάλλους της Catherina που βρίσκονται πάνω στον πάγκο στο επάνω δεξιά μέρος του δωματίου. Από την ημερομηνία γέννησής της βρίσκεις το ζώδιό της και με τη βοήθεια του χάρτη πρέπει να σχηματίσεις τον αντίστοιχο αστερισμό. Η λύση του γρίφου αυτού είναι η εξής: Βάλε έναν κρύσταλλο στην πρώτη από επάνω σειρά στο τρίτο τετράγωνο από αριστερά. Στη δεύτερη σειρά βάλε ένα στο πρώτο τετράγωνο από αριστερά. Στην τρίτη από επάνω σειρά βάλε ένα στο τέταρτο και ένα στο όγδοο τετράγωνο, μετρώντας πάντα από τα αριστερά προς τα δεξιά. Στην τέταρτη σειρά βάλε έναν κρύσταλλο στο έκτο τετράγωνο. Στην πέμπτη βάλε έναν στο δεύτερο και έναν στο ένατο τετράγωνο. Στην έκτη βάλε έναν κρύσταλλο στο τέταρτο τετράγωνο. Στην έβδομη έναν στο έβδομο και έναν στο ένατο τετράγωνο. Τέλος, στην όγδοη σειρά (την πιο κάτω δηλαδή) βάλε έναν κρύσταλλο στο πέμπτο τετράγωνο. Αν τα βάλεις όλα σωστά, μία ακτίνα θα σου δείξει δύο βιβλία κάτω από τον αστρολογικό χάρτη. Πήγαινε εκεί και τώρα πια μπορείς να κάνεις LOOK σε αυτά (μαθαίνεις για το WiteChapel και ο τίτλος του άλλου βιβλίου θα σου χρειαστεί αργότερα). Τώρα μέσω του World Map icon πήγαινε στο Soap's Smoke House. Προχώρα και μίλα στον Soap. Οταν τελειώσεις, γύρνα δύο φορές αριστερά και κάνε LOOK στα περιοδικά. Κάνε Scan στο computer manual.

Τώρα κάνε κλικ στο WAC icon και μετά στην Database. Τώρα κάνε κλικ στο Circuit Manual. Διάβασέ το όλο, θα το χρειαστείς αργότερα. Κλείσε το WAC και μέσω του World Map icon πήγαινε στο Wofford Cottage. Μίλα στον Covington Wofford. Οταν τελειώσεις, στρίψε δύο φορές αριστερά και μετά πήγαινε δύο φορές μπροστά.

Πέρνα την πόρτα. Εδώ πρέπει να βρεις και να λύσεις τρία puzzles. Προχώρα προς την σκάλα προς το πάνω πάτωμα. Στη μέση της σκάλας κάνε LOOK στο βραβείο. Ανέβα στο επάνω δωμάτιο. Εδώ κάνε LOOK στο ρολόι που είναι ανάμεσα στα δύο κρεβάτια. Μετά βρες την ταμειακή μηχανή και κάνε LOOK σε αυτήν.

Εδώ μπορείς να κάνεις κλικ στα τέσσερα νομίσματα πάνω αριστερά. Αυτά αντιστοιχούν (όπως κοιτάς από τα αριστερά προς τα δεξιά) στα νομίσματα: 1, 5, 10 και 25. Τώρα το ερώτημα είναι ποιο νούμερο πρέπει να σχηματίσεις. Αν πρόσεξες καλά το βραβείο στις σκάλες, είναι 2x255127.5. Αυτό δίνει 510255, δηλαδή έχουμε το νούμερο 5-10-25-5. Ετσι πρέπει να πατήσεις κατά σειρά, από τα αριστερά προς τα δεξιά, τα νομίσματα 2, 3, 4 και 2. Αυτά σχηματίζουν το νούμερο που θέλεις. Η ταμειακή μηχανή θα ανοίξει και βρίσκεις ένα Vacuum Tube το οποίο και παίρνεις.

Τώρα κατέβα στο κάτω δωμάτιο. Κάνε LOOK στο τραπέζι με το Rolling Ball Puzzle. Η λογική του γρίφου είναι να ρίξεις την μπίλια στην κάτω δεξιά γωνία σε τρεις κινήσεις. Κάθε κίνηση περιλαμβάνει το πάτημα τριών κουμπιών στη δεξιά άκρη του τραπεζιού. Αριθμώντας τα από κάτω προς τα πάνω με 1, 2, 3, 4, 5, πάτα την πρώτη φορά τα 1, 4, 5 και μετά τα 1, 2, 4. Θα ρίξεις την μπίλια στη σωστή γωνία και θα πάρεις άλλο ένα Vacuum Tube. Τώρα προχώρα ευθεία μπροστά προς τα ρολόγια και κάνε LOOK σε αυτά. Εδώ πρέπει να βάλεις κάθε ρολόι στη σωστή ώρα. Αν πρόσεξες το ρολόι στο πάνω δωμάτιο, τα πράγματα θα είναι σχετικά απλά. Το ρολόι-πυραμίδα αντιστοιχεί στην Αίγυπτο, το ρολόι-κούκος στη Γερμανία και το στρατιωτικό ρολόι στην Αμερική. Η ώρα στην Αμερική είναι 2:35, στη Γερμανία υπάρχει διαφορά 6 ωρών και στην Αίγυπτο 7 ωρών (από το χάρτη με τις ώρες των κρατών που είναι ακριβώς δίπλα). Η ώρα μπορεί να είναι προ μεσημβρίας (AM) ή μετά μεσημβρίας (PM). Οι σωστές λοιπόν ώρες είναι: Αίγυπτος 9:35 PM, Γερμανία 8:35 και Αμερική 14:35. Βάζοντας τις σωστές ώρες στα ρολόγια, από το ρολόι-κούκος θα βγει άλλο ένα Vacuum Tube. Πάρε το και γύρνα πίσω στο δωμάτιο όπου είναι ο Wofford και κάνε LOOK στον computer. Από εδώ μπορείς να μπεις στο Cyberspace. Πήγαινε στο Catherina's Well. Το password είναι ο τίτλος του βιβλίου που είδες στο διαμέρισμά της (horoscope). Πληκτρολόγησέ τον και θα βρεθείς στην πρώτη σου arcade μονομαχία. Σημάδευε στα φώτα που είναι το κάτω μέρος του εχθρού σου. Πυροβόλα αδιάκοπα με το δεξί πλήκτρο του mouse συνεχώς πατημένο.

Αν ο εχθρός σε πλησιάσει πάρα πολύ, χρησιμοποίησε την ασπίδα σου. Δεν είναι και τόσο δύσκολο να κερδίσεις τη μάχη, εδώ τα κατάφερα εγώ που δεν διακρίνομαι ιδιαίτερα στις arcade καταστάσεις. Κερδίζοντας τη μάχη παίρνεις το ημερολόγιο της Catherina.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος.

■

MOST WANTED

Συνεχίζουμε τη λύση του εξαιρετικού adventure τρόμου της Sierra με πρωταγωνιστή τον Gabriel Knight. Στο εξής, πρέπει να δίνετε μεγάλη προσοχή στα videos, καθώς το story σταδιακά κορυφώνεται.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

GABRIEL KNIGHT II
THE BEAST WITHIN (ΜΕΡΟΣ Β')
MISSION ACCOMPLISHED

Στο Living Room, Tour Tape (1/305), κλικ στο γραφείο και στην καρέκλα. Αφού θαυμάσεις τον πίνακα πάνω από το γραφείο, δώσε Tour Tape. EXIT, EXIT δεξιά, Tour Tape, κλικ στον κύκνο, EXIT στην πόρτα αριστερά από τον κύκνο. Στο Grotto, Tour Tape (1/306) και κλικ στη μέση. EXIT βόρεια στο Study. Tour Tape (1/307). Δες τον πίνακα αριστερά, Tour Tape, EXIT. Κάνε ακριβώς τα ίδια και με το μικρό πίνακα δεξιά από την πόρτα, καθώς και με τον πίνακα ακόμα πιο δεξιά. Κλικ στο έπιπλο δεξιά και στο γραφείο, EXIT στην πόρτα πίσω από το γραφείο, στο Singer's Hall.

Μετά το Tour Tape (1/308), κοίταξε τον πρώτο πίνακα στον δεξιό τοίχο, δεξιά από την πόρτα στο βάθος. Δίνε συνέχεια Tour Tape και EXIT δεξιά, μέχρι να φτάσεις στον τελευταίο πίνακα της σειράς (1/309). EXIT, Tour Tape, κλικ στο παράθυρο στο βάθος, Tour Tape, EXIT, EXIT νότια. Δες τον πίνακα στο βάθος - κάποια ιστορία κρύβεται πίσω από όλα αυτά (1/310). EXIT, EXIT νότια, EXIT από την πόρτα δίπλα στο μεγάλο παράθυρο προς τις Αλπεις, EXIT. Πήγαινε στο Bayreuth, στο μουσείο του Βάγκνερ.

Εξέτασε τις δύο προτομές αριστερά και δεξιά στην πόρτα. Κλικ στο πιάνο και μετά στην ταμπέλα. EXIT από την πόρτα ανάμεσα στις προτομές. Διάβασε την ταμπέλα επάνω από τον καναπέ (1/311), EXIT. Κάνε κλικ δεξιά και διάβασε την ταμπέλα στο γραφείο. EXIT. Κοίταξε τα χαρτιά, το γράμμα αριστερά (1/312) και το σχέδιο (1/313). EXIT, EXIT, κλικ στη βιτρίνα στο βάθος και στη μάσκα.

EXIT, EXIT στην πόρτα στο βάθος. Κοίτα την προσωπογραφία αριστερά καθώς και την προτομή. Εξέτασε τη βιτρίνα στο βάθος και διάβασε τις τρεις ταμπέλες (1+1/315), όπως επίσης και την ταμπέλα κάτω από τη μάσκα. EXIT από την πόρτα στο βάθος. Κοίτα προσεκτικά όλες τις εικόνες, τη βιτρίνα με τα ρούχα και τη μακέτα στη μέση. EXIT στην πόρτα πίσω σου, EXIT νότια. Κλικ στο γραφείο, στο βιβλίο στη θήκη αριστερά και στον υπεύθυνο του μουσείου. Αφού τον ρωτήσεις για όλα (1+1+1+3/321), γύρνα πίσω στο Schloss Ritter.

Η Gerde σε ενημερώνει ότι σε ζήτησε στο τηλέφωνο ο Dr Barclay. Πήγαινε στη βιβλιοθήκη, κάθισε στο γραφείο και USE την Barclay's Card στο τηλέφωνο (2/323). Μαθαίνεις το τηλέφωνο του Dalmeter. Χρησιμοποίησε το σημείωμα με το τηλέφωνο του Dalmeter στο τηλέφωνο (2/325). Σου κλείνει ραντεβού στο Memorial Chapel του Ludwig. Πάρε από το αριστερό τμήμα της βιβλιοθήκης την Chaphill's Ludwig Biography (2/327) και διάβασέ την (1/328). Κατέβα στο Main Hall.



Στο Singer's Hall.



Ρώτα την Gerde για τον Gabriel και κατόπιν κατευθύνσου στο Starnberger See. Κάνε κλικ στην εκκλησία, EXIT και προχώρα όλο αριστερά. Κάθισε στο παγκάκι. Ερχεται ο Dalmeter τον οποίο ρωτάς για όλα (1+1+1+1+1+2+1+1+1/338).

Κάνε δύο φορές κλικ στο σταυρό και ετοιμάσου να ταξιδέψεις για το Goldener Lowe. Ζήτα από τον Werner Huber να ειδοποιήσει τους Smiths (1/339) και, όταν κατέβουν, ρώτα τους για το παράξενο όνειρο που είδες (2/341). Πίσω ξανά στη βιβλιοθήκη του Schloss Ritter. Κάθισε στο γραφείο. USE Chaphill's Ludwig Biography στο τηλέφωνο και παίρνεις τους εκδότες (2/343), οι οποίοι σου δίνουν το τηλέφωνο του γιου του συγγραφέα. Χρησιμοποίησε το νέο σημείωμα στο τηλέφωνο (2/345). Ο γιος του συγγραφέα δεν δέχεται να σε βοηθήσει. Κατέβα στο Main Hall και ζήτα το Special Permit από την Gerde (2/347). Πάλι στο γραφείο της βιβλιοθήκης, κάνε κλικ στη γραφομηχανή και γράφεις γράμμα στον Gabriel (3/350). Πήγαινε στο ταχυδρομείο, δώσε στην υπάλληλο το Grace-to-Gabriel Envelope #3 (1/351) και πλήρωσε με το Wallet (1/352).

Πήγαινε στο φυτό δίπλα στην εκκλησία, κάνε κλικ επάνω του και ο ιερέας θα σου προσφέρει ένα Lily (2/354). Κατευθύνσου τώρα στο Starnberger See, στο σταυρό αριστερά. Κάνε κλικ στο δεξιό μέρος της ακτής της λίμνης. Θα δεις μια νέα τοποθεσία. Εκεί USE Lily στο νερό και θα δεις τη μορφή του Ludwig II (10/364). Στο Schloss Ritter, η Gerde σου λέει για κάποιο fax που έχει έρθει για σένα στο ταχυδρομείο. Πήγαινε εκεί και θα παραλάβεις από την υπάλληλο το Fax of Ludwig Diary Translation (5/369), το οποίο φυσικά διαβάζεις προσεκτικά (1/370). Με το αυτοκίνητο ταξίδεψε στο Μουσείο του Βάγκνερ και δώσε το fax που μόλις πήρες στον νεαρό (10/380). Ολοκλήρωσες το τέταρτο κεφάλαιο της περιπέτειας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ (Ως Gabriel)

Ξεκινάς με μια επίσκεψη στο Hunt Club, όπου ο θυρωρός σε ειδοποιεί πως σήμερα το απόγευμα θα πάτε για κυνήγι. EXIT αριστερά, κλικ στο τραπέζι με τα περιοδικά και θα πάρεις πίσω το κασετόφωνο και το Von Zell's Conversations Tape (2/382). Στο γραφείο του Ubergrau θα πάρεις το Grace-to-Gabriel Letter #3 (1/383). Διάβασέ το (1/384) και κατόπιν ρώτα τον Ubergrau για τα Missing Persons (2/386). USE Von Zell's Conversations Tape στον Ubergrau (5/391). Πήγαινε στο κιόσκι δίπλα από το γραφείο του Ubergrau και κάνε κλικ στα λουκάνικα. Δώσε το πορτοφόλι σου στην ιδιοκτήτρια και αγοράζεις το Weiss Wurst (1/392). Επόμενος προορισμός σου το Αστυνομικό Τμήμα.

Συζήτα με τον Leber (1/393) και στη συνέχεια δείξε του το Von Zell's Conversations Tape (7/400). Οταν ο Leber πάει για καφέ, κάνε κλικ στο γραφείο του και κόψε τη σελίδα από το Grossberg's Account Book (3/403). Οταν ο αστυνόμος ξαναγυρίσει, του λες τα ονόματα των προσώπων στην κασέτα και του δίνεις την Von Zell's Conversations Tape (2/405). Ωρα για ένα ταξιδάκι στο Buchenau.

Χτύπα την πόρτα. Ο Dorn σου ζητά τα χρήματα που του χρωστάει ο Grossberg, προκειμένου να μιλήσει. Πήγαινε στον Ubergrau και ζήτα του μετρητά (2/407).

Μόλις σου τα δώσει, επίστρεψε στο Buchenau και δώσε τα



Εντυπωσιακή η θέα από το Neuschwanstein.

14.000 DM στον Dorn (5/412), ο οποίος πλέον άρει τις επιφυλάξεις του και σε αφήνει να μπεις μέσα. Μίλα μαζί του (1+1+1+5/420) και EXIT νότια. Κλικ στο κλουβί δεξιά, δίπλα στον τοίχο, κλικ στην πόρτα του κλουβιού και μετά στα άχυρα δεξιά κάτω από την πόρτα (1/421).

Τάισε την τίγρη με το Weiss Wurst (5/426) και πάρε από τα άχυρα, δεξιά κάτω από την πόρτα, τις δύο Wolf Tags (2/428) που έχουν τα ονόματα των λύκων που έφυγαν από το Ζωολογικό Κήπο.

EXIT νότια, κλικ στην πόρτα και φεύγεις. Επόμενος σταθμός το Hunt Club. Αμέσως μόλις μπεις μέσα, φεύγεις με τους υπόλοιπους για κυνήγι (5/433). Στο υπνοδωμάτιο πια της Hunting Lodge, άνοιξε την πόρτα για να βγεις στο διάδρομο. Παρατήρησε τον Von Zell που βγαίνει από τη μεσαία δεξιά πόρτα, την οποία και κλειδώνει, αγνοώντας επιδεικτικά το χαιρετισμό σου. EXIT στη μεσαία αριστερή πόρτα. Μίλα με τον Von Aigner (1+1+1+2/438) και, αφού βγεις πάλι στο χολ, διάλεξε αυτή τη φορά την πρώτη αριστερά πόρτα. Δοκίμασε να δείξεις τα δύο Wolf Tags στον Dr Klingmann - δεν είναι η κατάλληλη στιγμή για αυτό. EXIT στην πόρτα πίσω σου και κατόπιν EXIT στην πρώτη δεξιά πόρτα.

EXIT πίσω σου για να ανοίξεις στη συνέχεια την τελευταία δεξιά πόρτα, στο υπνοδωμάτιο του Preiss. Από το ντουλάπι πάρε το σκοινί (1/439). Ψάξε το κρεβάτι και μετά EXIT νότια. Κλικ στο παράθυρο, κλικ στα δέντρα, DOWN. Κλικ στο περβάζι, EXIT, χρησιμοποίησε το σκοινί στο παράθυρο (5/444). Προχώρα προς τα αριστερά. Μπες από το μεσαίο παράθυρο, στο δωμάτιο του Von Zell.

Ψάξε στην ντουλάπα και κατόπιν μπες στο μπάνιο. Κοίταξε την μπανιέρα, το νιπτήρα και το χαλάκι μπροστά στην μπανιέρα. Κλικ στο χαλάκι, δες το αποτύπωμα αριστερά επάνω (4/448), EXIT. Κλικ δεξιά, ψάξε στο πορτοφόλι και κοίτα το σημείωμα. Είναι ίδιο με αυτό που είδες στο σημειωματάριο του Ritual Room στο Hunt Club! Διάβασε και το χαρτί που φαίνεται λίγο στα δεξιά (2/450). Είναι μια εκβιαστική επιστολή του Grossberg στον Von Zell. EXIT, ψάξε το κρεβάτι,

MOST WANTED

EXIT αριστερά. Κλικ στο σκοινί στο παράθυρο. Οταν βγεις έξω, προχώρα προς τα δεξιά και μπες από το ανοικτό παράθυρο. Κλικ στην πόρτα, EXIT νότια στο Great Room. Μίλα με τον Heinemann (2+1+2/455). Ανέβα επάνω και πήγαινε στο δωμάτιο του Dr Klingmann.

USE Wolf Tags στον Dr Klingmann. Μαθαίνεις τι έχει συμβεί με τους λύκους που εξαφανίστηκαν από το Ζωολογικό Κήπο (7/462). Μπες ξανά στο Great Room και ρίξε μια ματιά στο τζάκι. Στο επάνω δεξιό μέρος του τζακιού βρίσκεις και παίρνεις τα σπίρτα, ενώ από την ντουλάπα παίρνεις τη μικρή λάμπα (1/463).

EXIT, EXIT στην πόρτα και βγαίνεις έξω από το σπίτι. Μπες στην πόρτα του στάβλου και πάρε από τα αριστερά τα shears (1/464). EXIT, EXIT ανατολικά.

Κάνε κλικ δεξιά στο σημείο όπου το έδαφος είναι καφέ (2/466) και δες το αποτύπωμα. EXIT νότια, ανατολικά, νότια. Κοίτα το έδαφος μπροστά στους θάμνους (1/467) και δες το νέο αποτύπωμα.

Το χώμα έχει πορτοκαλί χρώμα όπως αυτό στο μπάνιο του Von



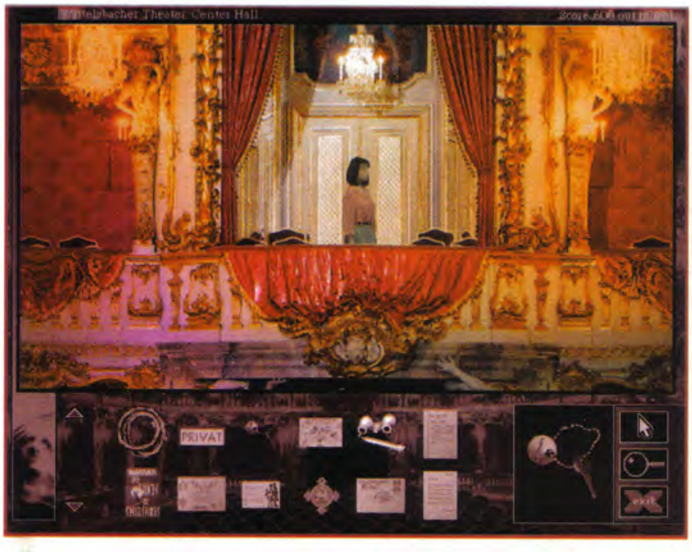
Ο Εσταυρωμένος.

Zell. EXIT, κλικ στους θάμνους - δεν μπορείς να περάσεις. Χρησιμοποίησε τα shears, θα καταφέρεις να ανοίξεις δρόμο. Περνάς τους θάμνους και βρίσκεσαι στην είσοδο μιας σπηλιάς (3/470). EXIT στο άνοιγμα κάτω αριστερά και μπαίνεις σε μια σπηλιά (5/475). Κοίτα κάτω δεξιά, υπάρχει μια σκοτεινή τρύπα στο έδαφος, στην οποία κάτι υπάρχει αλλά δεν μπορείς να το δεις στο σκοτάδι.

Αναψε τη λάμπα με τα σπίρτα. Βλέπεις μερικά πτώματα και τον Von Zell σε έξαλλη κατάσταση να τα τρώει (10/485)! EXIT βόρεια, δυτικά, βόρεια, δυτικά. Πήγαινε στο δωμάτιο του Von Glower και αποκάλυψέ του όλα όσα είδες, καθώς και τα γεγονότα που γνωρίζεις. Ο Von Glower σου λέει πως τα μεσάνυχτα θα βγείτε οι δυο σας να κυνηγήσετε τον Von Zell, μια και νιώθει ο ίδιος υπεύθυνος για όλα αυτά και θέλει να επανορθώσει. Οταν τη νύχτα βγείτε μαζί, σε κάποιο σημείο του δάσους ο Βαρόνος θα εξαφανιστεί (10/495). Από το inventory σου επίλεξε το Talisman.

Περιπλανήσου στο δάσος μέχρι να συναντήσεις έναν λύκο. Οταν τον συναντήσεις, δείξε του αμέσως το Talisman για να τον αποφύγεις (3/498). Ακολούθησε τον λύκο διώχνοντάς τον με το Talisman, μέχρι να βρεθείς στον γκρεμό.

Εδώ θα εμφανιστεί ο Von Glower και εσύ θα πληγωθείς από το λύκο στο πόδι (10/508), με αποτέλεσμα να ξεκινήσει και η δική σου μετάλλαξη σε λυκάνθρωπο. Μόλις ο Von Glower σου δώσει το όπλο, χρησιμοποίησέ το στο λύκο και τον σκοτώνεις (5/513).



Η Grace στο θέατρο.

Ο λύκος στην πραγματικότητα ήταν ο ίδιος ο Von Zell, ανακάλυψη με την οποία τελειώνεις και το πέμπτο κεφάλαιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ (Ως Gabriel Knight και Grace)

Παρατήρησε προσεκτικά την εισαγωγή, ειδικά το μέρος όπου παρουσιάζονται τα τρία σημεία-κρυψώνες της όπερας του Βάγκνερ. Κλικ στο πουλί στο παράθυρο, EXIT νότια, κλικ στον Gabriel (1/514). Ξανά κλικ στον Gabriel και κατόπιν πήγαινε στο ταχυδρομείο. Χτύπα το κουδούνι. Η υπάλληλος σου δίνει ένα γράμμα από τον Von Glower προς τον Gabriel (1/515), το οποίο και διαβάζεις (2/517). Δες την κ. Smith στο Goldener Lowe και μίλα της (1+1+1/520). Από το κουτί με τα μπισκότα στο τραπέζι πάρε ένα Dinner Roll (1/521). Κατευθύνσου στο Schloss Ritter, στο δωμάτιο του Gabriel.

Πάρε από το κρεβάτι του Gabriel τη μαξιλαροθήκη (1/522). USE επάνω στο πουλί στο παράθυρο του Dungeon το Dinner Roll και αυτό έρχεται μέσα (2/524). Κάνε κλικ επάνω του, χρησιμοποίησε τη μαξιλαροθήκη για να το πάρεις (5/529). Ταξίδεψε με το αυτοκίνητο στο Altotting. Κλικ στην εκκλησία, κλικ στις εικόνες μπροστά σου, στους ξύλινους σταυρούς και στα κλειστά ντουλάπια με τις προσφορές.

Κοίτα τις προσφορές (1/530), διάβασε την ταμπέλα, EXIT, EXIT βόρεια. Δες τις εικόνες αριστερά από την πόρτα, EXIT, EXIT στην ανοικτή πόρτα.

Μίλα στον ιερέα, σου δίνει την Priest's Card, την οποία και διαβάζεις από το inventory. Κλικ στο τραπέζι και στα μπουκαλάκια. Χρησιμοποίησε στα μπουκαλάκια το πορτοφόλι και θα πά-

ρεις το Bottle of Water from Mary's Spring (2/532). EXIT ανατολικά, πήγαινε στους τάφους των Ritters και κοίτα το μενταγιόν δύο φορές (1/533). Ρώτα την Gerde στο Schloss Ritter για την Silver Heart (1/534) και επίστρεψε στους τάφους για να την πάρεις (1/535). Πήγαινε στο Altotting και δώσε την Priest's Card στον ιερέα. Σου λέει να περιμένεις να τελειώσει η λειτουργία. Φύγε στο Neuschwanstein και προχώρα βόρεια από το Entry Hall, στο υνοδωμάτιο. Από την εισαγωγή του κεφαλαίου, ξέρεις ότι ένα κομμάτι της όπερας βρίσκεται κρυμμένο στο κάτω μέρος του τοίχου στα δεξιά του φύλακα. Επειδή όμως οι φύλακες δεν θα σε αφήσουν να ψάξεις, πρέπει να δημιουργήσεις αντιπερισπασμό. EXIT βόρεια, EXIT νότια δεξιά.

Παρατήρησε τι συμβαίνει με το κοριτσάκι που έχει ανέβει στην καρέκλα-αντίκα. EXIT νότια, κλικ στην καρέκλα δεξιά στο γραφείο.

Χρησιμοποίησε στην καρέκλα το Bottle of Water from Mary's Spring, γλιτώνοντας για λίγο από τον φύλακα (5/540). EXIT στο υπνοδωμάτιο και, μόλις φύγει ο φύλακας, πάρε από το κάτω μέρος του τοίχου την Πρώτη Πράξη της Οπερας (5/545). EXIT βόρεια, EXIT νότια δεξιά, EXIT στα αριστερά του κύκνου. Μόλις φύγει ο φύλακας, κλικ στα αριστερά και παίρνεις τη Δεύτερη Πράξη της Οπερας (5/550). EXIT βόρεια, EXIT πίσω από το γραφείο. Το τρίτο μέρος της όπερας βρίσκεται ακριβώς στο σημείο όπου κάθεται ο φύλακας. EXIT νότια, USE Pigeon in Pillowcase στην ανοικτή πόρτα αριστερά. Ο φύλακας φεύγει για να πιάσει το περιστέρι (5/555). Κλικ στον τοίχο, εκεί όπου ήταν ο φύλακας, και παίρνεις και την Τρίτη Πράξη της Οπερας (5/560). Πήγαινε στο



Το σπίτι του Dorn.

Altotting και δώσε την Priest's Card στον ιερέα (3/563). Κλικ στον ιερέα, κλικ στα δεξιά του για να προσευχηθείς, ξανά κλικ στο ίδιο σημείο.

Κοίταξε το κουτί των προσφορών πιο δεξιά και τη θήκη με τα Heart Urn δεξιά. Κλικ στα Urn, EXIT, κλικ στην καρέκλα κάτω από τα Urn.

Χρησιμοποίησε την Silver Heart στο κουτί των προσφορών (3/566). Προχώρα δεξιά από τα Urn. Ανοιξε την πόρτα, ο αέρας σβήνει τα κεριά (3/569). Ανέβα στην καρέκλα (2/571) και πάρε το σημείωμα από το αριστερό Urn (5/576). Δίνεις τα κομμάτια της όπερας στο Μουσείο του Βάγκνερ.

Η επόμενη σκηνή εκτυλίσσεται στο θέατρο, δύο μήνες μετά. Δες την ταμπέλα κάτω από τη σκάλα, πάρε ένα πρόγραμμα από το τραπέζι (1/577) και διάβασέ το για να μάθεις το σενάριο. EXIT νότια, EXIT ανατολικά, EXIT από την πόρτα στο βάθος.

Μίλα στον Gabriel, σου λέει ότι κρυώνει (1/578). Πάρε τη λίστα από το τραπέζι (1/579) και διάβασέ τη.

Πάρε ακόμα τα Opera Glasses (1/580). Κοίταξε τον πίνακα ανακοινώσεων στον τοίχο και πάρε το Theater Seating Chart (1/581).

Δες το Chart από το inventory και κάνε κλικ στη μέση, πάνω από την είσοδο στις θέσεις των επισήμων (1/582). Δες το Chandelier Diagram από το inventory και κάνε κλικ στο "X" (1/583). Πήγαινε στο Foyer και μπες στην πόρτα που οδηγεί στην πλατεία του θεάτρου.

Παρακολούθα τη σκηνή με το μαέστρο και τον πρωταγωνιστή. Κλικ στον Georg (1/584), κλικ στον ηλεκτρολόγο που φτιάχνει τους πολυελαίους, σου λέει ότι έγιναν κάτι μικροαλλαγές γιατί το θέατρο ξαναχτίστηκε μετά τον πόλεμο και είναι μικρότερο από το αρχικό του Βάγκνερ (1/585)!!! EXIT νότια, EXIT στην πόρτα κάτω από τη σκάλα που οδηγεί στο υπόγειο. EXIT νότια στο Furnace Room.

Κλικ στο Furnace (1/586), κατόπιν στο δοχείο με τα κάρβουνα δεξιά (1/587) και, τέλος, στο κάτω εμπρός μέρος του Furnace. Πάτα το "AUTOMATISCH" και βάλε το διακόπτη αριστερά στο "HOCH" (4/591). EXIT δυτικά, βόρεια, βόρεια, δυτικά, δυτικά. Από το ντουλάπι στον τοίχο πάρε τα κλειδιά του θεάτρου (1/592). EXIT, κλικ στο κάτω μέρος της ανοικτής πόρτας, πρόσεξε το Latch. EXIT δυτικά, νότια, κλικ στην πόρτα αριστερά.

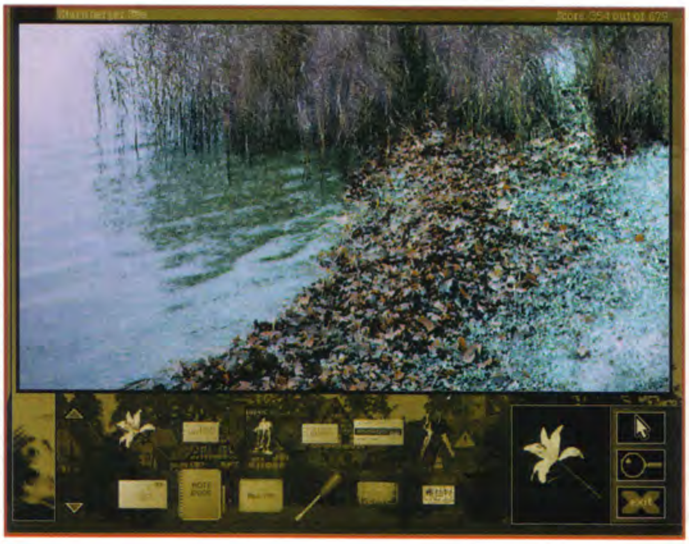
EXIT δυτικά, πάρε την Private Banner (1/593). EXIT από την πόρτα. Κλείδωσε την πόρτα με τα Theater Keys (3/596). EXIT ανατολικά, ανατολικά, ανατολικά, νότια, ανατολικά στις σκάλες. EXIT στην πόρτα με τη σκάλα αριστερά από την πόρτα της αίθουσας, EXIT στην πόρτα στο βάθος. Κλικ αριστερά στα σκοι-



Περπατώ εις το δάσος όταν ο λύκος δεν είναι εδώ...

νιά, κλικ στο μικρό σκοινί δεξιά και παίρνεις το Theater's Rope (1/597). EXIT δυτικά, πήγαινε στο Foyer. EXIT δυτικά, EXIT στη σκάλα. Κλικ στη διπλή πόρτα στη μέση (3/600). Κοίτα τις θέσεις αριστερά και δεξιά. Στο Chandelier Diagram κάνε κλικ στο "X" και στο Seating Diagram στη μέση. EXIT από την πόρτα πίσω σου, EXIT ανατολικά.

EXIT στην πόρτα στο βάθος. Προχώρα στο παράθυρο μπροστά σου και δες τη σκηνή του θεάτρου και τις θέσεις των επισήμων στο κέντρο. EXIT, πήγαινε στις θέσεις των επισήμων στο Center Hall. Δες από το inventory το Seating Diagram στη μέση και κατόπιν πήγαινε στο Spotlight. Δες από το παράθυρο τις θέσεις των Von Glower και Leber, EXIT. Κλικ στο Spotlight, στο διακόπτη και στο μοχλό από κάτω. Βάλε τη δέσμη του προβολέα στις θέσεις των Von Glower και Leber, κάνε κλικ στο σημείο αυτό (5/605). Στο Foyer μίλα με το θυρωρό, δείξε του το Seating Diagram (3/608) και μετά κατευθύνσου προς το δωμάτιο όπου βρίσκεται ο Gabriel. Ο θυρωρός σου λέει πως σε πέντε λεπτά θα ανοίξουν οι πόρτες του θεάτρου. Μίλα με τον Gabriel, τον κλειδώνεις στο υπόγειο (1/609).



Σε αυτό το σημείο της λίμνης θα ρίξεις στο νερό το Lily.

OVERTURE

Πήγαινε στο Office. Αλλαξε φόρεμα, έρχεται ο Leber και συζητάτε (1/610). Στο Spotlight Room, κοίτα με τα Opera Glasses από το παράθυρο στις θέσεις των επισήμων. Βλέπεις πως ο Von Glower έχει έρθει. Πρέπει να κάνεις κάτι για να μην μπορέσει να το σκάσει (2/612).



Το Μουσείο του Βάγκνερ.

ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ

EXIT νότια, πήγαινε στο Center Hall. Κλικ στην κλειστή πόρτα, δέσε τα χερούλια της με το Theater Rope και την ασφαλίζεις (2/614). USE Private Banner στην πόρτα, κρύβεις το σκοινί (4/618).

ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ

EXIT δυτικά, μετακινείς το μπαούλο (1/619). Κλικ στην περσίδα του εξαερισμού, χρησιμοποιείς το Ritter Dagger στην περσίδα και την ανοίγεις (2/621). Από το άνοιγμα μπαίνεις στο υπόγειο (1/622). EXIT βόρεια, δες το Latch στο κάτω μέρος της πόρτας. EXIT, EXIT βόρεια, EXIT δυτικά στις σκάλες.

Κοίτα τα σκοινιά αριστερά και δεξιά, παίρνεις το Roll of Tape (1/623). EXIT δεξιά. Κοιτάξου στον καθρέφτη, από τα ρούχα αριστερά πάρε το Engelhart's Costume (1/624) και φόρα το (2/626). Κλικ στον καθρέφτη, πάρε το Powder (1/627). Ακούς ότι έχει γίνει διάλειμμα στην παράσταση.

Πολύ γρήγορα τώρα: USE Powder στον καθρέφτη (5/632), κρύψου στο παραβάν (3/635) και, όταν έρθει ο Engelhart, φιμωσέ τον αμέσως με το Roll of Tape (5/640).

ΤΡΙΤΗ ΠΡΑΞΗ

Αφού τελειώσει η Οπερα, ο Gabriel και ο Van Glower μεταμορφώνονται σε λύκους. Πρέπει να παγιδέψεις τον Black Wolf (φαίνεται στο χάρτη με ένα κόκκινο τετράγωνο, ενώ ο Gabriel με ένα μπλε τρίγωνο) κάτω δεξιά στο Furnace Room.

Εδώ θα βοηθήσει το διάγραμμα από το review του Αντρέα Τσουρινάκη στο τεύχος Απριλίου (βλ. σελ. 72).

Πρώτα πρέπει να κλείσεις τις τρεις πόρτες κάτω αριστερά και διαγώνια, ώστε να μην μπορεί να διαφύγει ο Black Wolf (5/645). Στη συνέχεια κλείνεις τις δύο πιο δεξιά πόρτες και κατόπιν τις ενδιάμεσες, προσέχοντας να τον οδηγείς συνεχώς προς τα δεξιά έχοντας προηγουμένως μπλοκάρει τους δρόμους διαφυγής. Οταν βρεθείτε στο Furnace Room (10/655), κάνε κλικ στην Grace (1/656), στον Γκρίζο Λύκο (1/657) και ξανά στην Grace. Ανοιξε το πορτάκι του Furnace (2/659) και κάνε κλικ στον Γκρίζο Λύκο.

Οταν ο Μαύρος Λύκος πηδήξει για να δραπετεύσει, σημάδεψε αστραπιαία το άνοιγμα ανάμεσα στα μπροστινά του πόδια και τον σπρώχνεις στο ανοικτό Furnace (20/679). Δεν μένει παρά να παρακολουθήσεις το φινάλε του Beast Within, το οποίο μόλις ολοκλήρωσες!

Επιτέλους, θα ξεκουραστώ λίγο κι εγώ μετά από τόσο γράψιμο και θα απολαύσω την ανοιξιάτικη πανσέληνο. Χμ!!! Περίεργο...

Δεν θυμάμαι να είχα προηγουμένως αυτές τις τρίχες στα δάχτυλα... ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Και αυτόν το μήνα έχουμε μερικά πολύ "φρέσκα" tips για παιχνίδια, πολλά από τα οποία δεν έχουν ακόμα κυκλοφορήσει. Ετσι, προτού ακόμα ξεκινήσετε να ασχολείστε με αυτά, θα έχετε όλα τα tips που θα χρειαστείτε.

DESCENT II

Ηταν φυσικό και στο Descent 2 να υπάρχουν αντίστοιχοι κωδικοί για cheats. Οπως, δε, είναι ακόμα πιο φυσικό, εμείς θα σπεύσουμε να σας τους δώσουμε. Θα πρέπει μόνο να προσέξετε γιατί στην shareware version του παιχνιδιού μερικοί "αντιδρούν" με διαφορετικό τρόπο.

ΑΛΜΙΓΗΤΥ: Γίνεστε αόρατος.

LPNLIZARD: Μετατρέπει όλα τα όπλα σας σε homing weapon.



FREESPACE: Υστερα από αυτό επιλέγετε το level στο οποίο θέλετε να πάτε.

ALIFALAFEL: Παίρνετε όλα τα accessories.

SPANIARD: Σκοτώνετε ακαριαία όλα τα robots. Αν το χρησιμοποιήσετε και δεύτερη φορά, σκοτώνετε και το Guidebot .

GOWINGNUT: To guidebot επιτίθεται σε όλα τα robots. Θα πρέπει να μην είστε στο δρόμο του, γιατί θα επιτεθεί και σε εσάς.

GODZILLA: Σκοτώνετε όλα τα robots περνώντας πάνω από αυτά.

BITTERSWEET: Παράξενοι warping walls.

PIGFARMER: Μόλις μειώσετε το παράθυρο της οθόνης, εμφανίζεται το κεφάλι του προγραμματιστή.

MOTHERLODE: Ολα τα όπλα.

WHAMMAZOOM: Μεταφορά level.

WWF WRESTLEMANIA

Ενα από τα νέα παιχνίδια είναι και το WWF Wrestlemania, το οποίο μπορεί να έχει κυκλοφορήσει, ωστόσο δεν το έχουμε ακόμα παρουσιάσει.

Ακολουθούν όλες οι κινήσεις για τους οκτώ "πολεμιστές" του παιχνιδιού, θα πρέπει όμως να συμβουλευτείτε τον πίνακα που δημοσιεύουμε ώστε να κατανοήσετε τα σύμβολα που αντιστοιχούν σε κάθε κίνηση.

L	Αριστερό βέλος
R	Δεξί βέλος
D	Κάτω βέλος
U	Πάνω βέλος
DR	Κάτω δεξί βέλος
hl	Κεφαλοκλείδωμα
sp	Super γροθιά
sp	Super κλωτσιά
k	Κλωτσιά
p	Γροθιά
hold px3	Κρατάτε τη γροθιά για τρία δεύτερα
r	Τρέχετε

Bam-bam bigelow
Favourite manoeuvres

Fire punch: Hold px3, then release and tap p
Jump kick: L, L, sk
Back drop: L, L, p
Flying dropkick: r, k or sk
Super clothesline: r, p or sp
Drop kikc: r, sk
Head lock: R, R, sp
Pile drive: in hl, R, R, p
10 hit combo to the face: R, R, p
4 hit combo to the stomach: R, R, sp
18 hit combo: hl, R, R, p then sp followed by sk and k together
(Keep pressing)
17 hit combo: hl, R, R, sp then p followed by sk and k together
(Keep pressing)

Bret Hitman Hart
Favourite manoeuvres

Eye rake: D, DR, R, p
Rolling uppercut: D, DR, R, sp
Arm drag: L, L, p
Bulldog: hl, D, D, sk
Flying clothes line: r, p or sp
High head kick: L, L, sk
Hip toss: R, R, p
Drop kick: r and sk
Flying take down: r and sp or k
Uppercut: D, sp
Pile driver: hl, R, R, sp
4 hit combo move: hl, R, R, p
5 hit combo: hl, R, R, sp
Tip toss: R, R, p
Knee in face: D, R, p
(Keep pressing)
10 hit combo move: hl, R, R, p then sp followed by sk
(Keep pressing)

The Undertaker
Favourite manoeuvres

Snap mare: L, L, p
Super uppercut: hl, D, sp
Tombstone slam: R, R, sk
Neck bender: Hold px3
Dropkick: r, k or sk
Hip toss: L, L, p
Head lock: R, R, sp
Head smash: R, sk
Throat grab: D, R, p
Throat slam: R, R, p
Fire bats one: D, R, k
Fire bats two: D, L, p
3 hit combo move: hl, R, R, sk, k
5 hit combo move: hl, R, R, sk
13 hit combo move: hl, R, R, k sk, sp and k together
18 hit combo move: hl, R, R, sk , k followed by sp and p together

Yokozuna
Favourite manoeuvres

Bucketslam: sp next to opponent
Belly bounce: R, R, p
Scissor smash: R, R, sk
Suplex: hl, D, D, sk
Banzai drop: Any button (except block) off the turnbuckle
Hip toss: L, L, p
Smoke in face: hl, D, R, R, p
4 hit combo move: hl, R, R, sp or p

9 hit combo move: hl, R, R, p, sp followed by sk and k together
(Keep pressing)
Grab and sit: r, sk
11 hit combo move: hl, sp, p followed by sk as well as k
(Just keep pressing)

Lex Luger
Favourite manoeuvres
Sliding eldow: R, R, p
Double axehandle smash: sp (when nest to opponent)
Vertical suplex: hl, R, R, sp
Rebel rack: Lift over head, U, sk
Hip toss: L, L, p
Pick up: D, R, k
13 hit combo move: hl, R, R, k, sk followed by sp and p together
(Keep pressing)
16 hit combo move: hl, sk, k followed by sp and p
8 hit combo move: hl, R, R, k
Spike ball: hl, R, R, sk

Razor Rayman
Favourite manoeuvres
Uppercut: hl, D, sp
Razor's edge: hl, R, R, sp
Piledriver: hl, R, R, sk
Hip toss: R, R, p
Razor swipe: hl, up or D, p
Drop kick: r and k or sk
4 hit combo move: hl, R, R, k
8 hit combo move: hl, R, R, SP
12 hit combo move: hl, R, R, sp then p followed hby k and sk
(Keep pressing)
21 hit combo move: hl, R, R, sp then p followed by sk (wait for a second) then k
Feet pick up: R, R, k (you have to be close for this)

Doink the clown
Favourite manoeuvres
Ear slap: D, DR, R, p
Happy hammer: R, R, sk
Super clothesline: r, p or sp
Hip toss: L, L, p
Head slam: hl, D, D, sk
Drop kick: r, sk
Hammer smash: R, R, sk
Shock: hl, D, R, p
Pile drive: R, R, sp
4 hit combo move: hl, R, R, sp

Shawn Michaels
Favourite manoeuvres
Front leg trip: R, R, k
Sunset flip: r, sp
Body slam: L, L, p
Speed kick: D, DR, R, k
Arm beng: hl, R, R, p
Frankenstein: r, sk
Leg sweep: R, R, p, k
Headbutt: R, R, k
Shot to arm: hl, R, R, p
16 hit combo move: hl, k, sk followed by p and sp together
(Keep pressing)
12 hit combo move: hl, p, sp followed by sk and k together
(Keep pressing)
8 hit combo move: hl, R, R, k
5 hit combo move: hl, R, R, p

PITFALL 95

Ακόμα και μη Doom παιχνίδια διαθέτουν τους δικούς τους κωδικούς.

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN: Εννέα ζωές.

EATMOREBRAN: Ενα από τα ίδια.

HATMAN: Ξαφνικά μεταμορφώνεστε σε Hatman!

HATMAN: (Δεύτερη φορά) Τώρα όλα τα άλλα ζώα φοράνε καπέλα επίσης.

HATMAN: (Τρίτη φορά) Φεύγουν όλα τα καπέλα.

IDDD: Εμφανίζεται ένα 'this ain't Doom' μήνυμα και σας υπενθυμίζει τους κατασκευαστές.

FRAMERATE: Εμφανίζει το frame rate.

FIVEEESYPIECES: Μεταφέρεστε στο πέμπτο level.

PUMPYOUUP: Παίρνετε 99 από κάθε όπλο.

LETSDOTHETIMEWARP: Ξαναγυρίζετε στο γνήσιο και original Pitfall.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Ενα ακόμα παιχνίδι που εντάσσεται στην κατηγορία των Doom-clone παιχνιδιών. Οπως, λοιπόν, και τα περισσότερα του είδους του, διαθέτει τους ανάλογους κωδικούς που ενεργοποιούν τα αντίστοιχα cheats. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ALT και # και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ζητεί να δώστε έναν κωδικό. Δώστε κάποιον από αυτούς που ακολουθούν, ώστε να έχετε τα επιθυμητά αποτελέσματα.

FIREPOWER: Ολα τα όπλα διαθέσιμα.

BANDAID: Μία "περίεργη" βοήθεια.

TURBO: Επιτάχυνση του παιχνιδιού.

SUPERUZI: Πλήρης φόρτιση του Uzi.

GARBLE: Βλέπετε τους κωδικούς που δίνετε αντί για τα αστεράκια που εμφανίζονται κανονικά.

NEXTMISSION: Αμεση ολοκλήρωση του level.

ICANTSEE: Βλέπετε στο σκοτάδι με το handy image enhancer.

COUNTERS: Βλέπετε τη θέση σας, το νούμερο του χάρτη και το νούμερο των αντικειμένων που διαθέτετε.

Και μερικά ακόμα χωρίς ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

VERSION: Εμφανίζεται το νούμερο της version.

HELLO: Τυπώνει HELLO στην οθόνη.

WHOAMI: Μόνο για την περίπτωση που έχετε ξεχάσει το όνομά σας.

STRIFE

Για όσους δεν έχουν δει αυτό το νέο Doom-clone μπορούν να ρίξουν μια ματιά στο demo που υπάρχει στο CD-ROM του περιοδικού "Multimedia και CD-ROM"αυτού του μήνα.

STUFF: Είστε αόρατος, με όλα τα όπλα, τα κλειδιά και το teleporter beacon.

GUNS: Απλά όλα τα όπλα.

LISTIT: Επίσης απλά όλα τα accessories.

OPEN: Ολα τα κλειδιά.

SPIRIT: Περνάτε μέσα από όλους τους τοίχους.

GOTOxx: Μεταφορά επιπέδου, στο xx level.

MONEY: Αυξάνονται τα χρήματά σας και το 'toughness'.

IDMUSxx: Επιλέξτε το δικό σας μουσικό θέμα όπου xx το νούμερο του μουσικού track που θέλετε να ακούσετε.

■

ALIEN ODYSSEY

CPU:	**486 DX2/66**
RAM:	**8 MB minimum**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**Ολες οι κάρτες ήχου**
HD:	**CD**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (ανεξαρτήτως πλατφόρμας) είναι στις μέρες μας εξαιρετικά δημοφιλή. Από επιχειρηματική άποψη, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους και συνεχώς διογκούμενους τομείς της καταναλωτικής δραστηριότητας. Αυτό το γεγονός αποκτά ακόμα μεγαλύτερη σημασία, αν αναλογιστούμε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στοχεύουν κυρίως σε καταναλωτές νεαρής ηλικίας, δηλαδή άτομα μίας ηλικιακής ομάδας που "ζει για να καταναλώνει" (επιχειρηματικές έρευνες έχουν αποδείξει ότι όσο πιο νεαρό είναι ένα άτομο τόσο περισσότερο καταναλώνει, ενώ αντιθέτως άτομα της τρίτης ηλικίας καταναλώνουν πολύ λιγότερο).

Το γεγονός αυτό είχε ως αποτέλεσμα την είσοδο στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών εταιριών οι οποίες δεν είχαν καμία σχέση με το αντικείμενο. Πριν από λίγα χρόνια, άρχισε να φτιάχνει παιχνίδια η Time-Warner, πέρσι ξεκίνησε και η Sony (μέσω της θυγατρικής της, Psygnosis), φέτος έκανε αισθητή την παρουσία της η Disney, ενώ στο προσεχές μέλλον στο χορό θα μπουν τόσο η 20th Century Fox όσο και η Paramount. Με λίγα λόγια, αργά αλλά σταθερά, οι παραδοσιακοί κατασκευαστές δίνουν τη θέση τους στις μεγάλες πολυεθνικές της εποχής μας, οι οποίες έχουν βέβαια τη δυνατότητα να επενδύσουν πολύ περισσότερα χρήματα για την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού.







Να, όμως, που στο χώρο των PCs μπήκε και η ολλανδική Philips, με το παιχνίδι που θα παρουσιάσουμε σήμερα. Το όνομά του είναι Alien Odyssey και είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί αποκλειστικά για PC η Philips - και, πιο συγκεκριμένα, η θυγατρική της Philips, με το πολύ πρωτότυπο (!) όνομα Philips Media.



Η ιστορία μας εξελίσσεται στο απώτερο μέλλον, στο πλανητικό σύστημα Betan. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Psaph Abal, ενός επιστημονικού αναλυτή από τον πλανήτη Taola. Αποστολή του Psaph είναι να μεταβεί σε έναν πλανήτη που ανακαλύφθηκε πρόσφατα και να μελετήσει τις συνθήκες που επικρατούν σε αυτόν. Για κακή του τύχη, όμως, ο πλανήτης αυτός εκπέμπει ένα πολύ δυνατό μαγνητικό πεδίο, με αποτέλεσμα το σκάφος του Psaph να συντριβεί.

Ο Psaph πεθαίνει κατά την πρόσκρουση, όμως ένας εξωγήινος (με το όνομα Gaan Ta'Tukinae) που ζει στον πλανήτη τον βρίσκει και χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του για να επαναφέρει τον ήρωά μας στη ζωή. Ο Gaan και ο Psaph γίνονται φίλοι και μάλιστα ο Psaph αποφασίζει να βοηθήσει το φίλο του στον αγώνα που κάνει η φυλή του για να διώξει από τον πλανήτη ένα στρατό από ρομπότ που έχει εισβάλει.

Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε 4 διαφορετικά επίπεδα. Το πρώτο εξελίσσεται στο δάσος, όπου ο Psaph και ο Gaan πρέπει να πετάξουν ανάμεσα στα δέντρα με τις ιπτάμενες μηχανές τους και, ταυτόχρονα, να προστατευτούν από τις επιθέσεις τον ρομπότ, τα οποία τους καταδιώκουν. Η μάχη συνεχίζεται όμως στα ανθρακωρυχεία και, στη συνέχεια, μεταφέρεται στο επικοινωνιακό κέντρο των ρομπότ. Εκεί, αποστολή σας

είναι να καταστρέψετε τους πομπούς επικοινωνίας, αλλά ταυτόχρονα να σώσετε και το φίλο σας, τον οποίο συνέλαβαν τα ρομπότ. Τέλος, πρέπει να κάνετε επιδρομή σε ένα σκάφος των ρομπότ και να το κλέψετε, έτσι ώστε να καταφέρετε να φύγετε από τον πλανήτη.

Θα χαρακτηρίζαμε το Alien Odyssey ένα συνδυασμό μεταξύ shoot'em up και arcade. Ετσι, σε μερικές πίστες χρειάζεται απλώς να στοχεύετε και να πυροβολείτε τους αντιπάλους που εμφανίζονται στην οθόνη, χωρίς να απαιτείται να κάνετε κάτι άλλο, σε ορισμένα άλλα σημεία όμως το παιχνίδι θα σας θυμίζει λίγο το Cyberia, αφού χρειάζεται να πάτε στα κατάλληλα μέρη, να κάνετε τις κατάλληλες κινήσεις και, βέβαια, να πυροβολήσετε όταν και όπου χρειαστεί.



Μάλιστα, όπως και στο Cyberia, έτσι και εδώ σας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξετε αν θα κάνετε ή όχι μία κίνηση. Ανάλογα με την επιλογή σας αυτή, η ιστορία του παιχνιδιού θα εξελιχθεί διαφορετικά. Στο σημείο όπου το παιχνίδι γίνεται shoot'em up, παρακολουθούμε τη δράση σε πρώτο πρόσωπο, ενώ στο arcade τμήμα βλέπουμε το χαρακτήρα που ελέγχουμε από διάφορες οπτικές γωνίες, τις οποίες ορίζει το πρόγραμμα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ιδιαίτερα καλό παιχνίδι, με εντυπωσιακά γραφικά, το οποίο σε αρκετά σημεία θυμίζει το παλαιότερο Cyberia.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	83
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	85

90%

Το πρόγραμμα διαθέτει ιδιαίτερα ελκυστικά και λεπτομερή γραφικά, σε ανάλυση 640x400, τα οποία κινούνται με πολύ γρήγορους ρυθμούς. Μάλιστα, το παιχνίδι έχει φτιαχτεί σε συνεργασία με την Argonaut, η οποία έχει αναπτύξει μία δική της 3D Engine, με το όνομα BRender. Η τεχνολογία του BRender χρησιμοποιείται στο Alien Odyssey και, πράγματι, η ταχύτητα και η ποιότητα απεικόνισης είναι πέρα από κάθε σχολιασμό. Σε



αυτό το σημείο, αναφέρουμε επίσης ότι αν έχετε μία από τις καινούριες κάρτες γραφικών που διαθέτουν hardware 3D Accelerator (όπως η 3D Blaster), τότε το παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο ελκυστικό, μια και χρησιμοποιεί τις έξτρα δυνατότητες της κάρτας. Ομως, στην όλη υπόθεση υπάρχει και ένα μειονέκτημα. Συγκεκριμένα, τα γραφικά έχουν πολλές γωνίες και δεν είναι ιδιαίτερα "στρογγυλεμένα". Αυτό μάλλον έχει να κάνει με τον τρόπο με τον οποίο το BRender παρουσιάζει τα πολύγωνα στην οθόνη. Ακόμα, επισημαίνουμε ότι δεν γίνεται καθόλου χρήση video (σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα, αυτό μπορεί να είναι και πλεονέκτημα). Ο ήχος και τα ηχητικά εφέ είναι, με τη σειρά τους, αρκετά καλά, όπως επίσης και η ομιλία. Μάλιστα, σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια, εδώ δίνεται η δυνατότητα εμφάνισης υποτίτλων στο κάτω μέρος της οθόνης, σε περίπτωση που δεν καταλαβαίνετε τι λέγεται (καθότι ευρωπαϊκή εταιρία, η Philips σας δίνει τη δυνατότητα να δείτε τους υπότιτλους σε 6 διαφορετικές γλώσσες, αν και τα ελληνικά δεν υπάρχουν).

Από πλευράς gameplay, θα χαρακτηρίζαμε το Alien Odyssey σχετικά δύσκολο, ιδιαίτερα μάλιστα στην πρώτη πίστα.

Ομως, αυτό δεν αποτελεί σοβαρό μειονέκτημα, αφού τα γραφικά και το όλο περιβάλλον είναι τόσο καλά, ώστε σίγουρα θα τραβήξουν την προσοχή σας. Σε αυτό βοηθούν και διάφορες μικρές σκηνές, οι οποίες απεικονίζουν το αποτέλεσμα της πράξης σας. Ετσι, μόλις πυροβολήσετε και εξολοθρεύσετε κάποιο ρομπότ που βρίσκεται πάνω στην ιπτάμενη μηχανή του, θα δείτε ένα μικρό κλιπάκι, το οποίο δείχνει το ρομπότ να χάνει τον έλεγχο και να τρακάρει πάνω σε κάποιο δέντρο ή σε κάποια μεγάλη πέτρα. Είναι περιττό να τονίσουμε ότι υπάρχει ποικιλία από τέτοια κλιπάκια, έτσι ώστε να μη βλέπετε συνέχεια το ίδιο.

Συμπερασματικά, λοιπόν, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα προσεγμένο παιχνίδι, με εντυπωσιακά γραφικά και animation, το οποίο θα συναρπάσει όσους ενδιαφέρονται για δράση. Ως παιχνίδι, δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο, είναι όμως καλοστημένο και προδιαθέτει τον παίκτη θετικά, αφού διαθέτει συν τοις άλλοις και ένα πολύ προσεγμένο intro. Το Alien Odyssey διατίθεται σε 1 CD και απαιτεί double speed CD-ROM drive, προκειμένου να λειτουργήσει, αν και η εταιρία προτείνει CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, για να μην παρουσιάζονται κάποιες μικρές διακοπές. Το παιχνίδι μας έδωσε η Philips Hellas.

του Κωνσταντίνου Μαδιά



EXTREME GAMES

CPU:	486DX/66
RAM:	8 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



Το Extreme Games παρουσιάστηκε για πρώτη φορά πριν από λίγο καιρό στο Playstation της Sony και αποτελεί δημιουργία μίας από τις θυγατρικές της Sony με το όνομα Sony Imagesoft. Το παιχνίδι αυτό γνώρισε αρκετή επιτυχία στο χώρο του Playstation, κάτι που έκανε τη Sony να εμπιστευτεί στη θυγατρική της και τη μετατροπή του για PC συμβατά μηχανήματα.

Αν αναρωτιέστε γιατί αισθάνθηκε την ανάγκη η Sony να κάνει conversion το παιχνίδι της, η απάντηση είναι απλή. Η Sony, ως γνήσια πολυεθνική εταιρία, δεν θα μπορούσε να μείνει ασυγκίνητη από την τεράστια αγορά των PCs. Μάλιστα, η αγορά αυτή γίνεται μεγαλύτερη χρόνο με το χρόνο και, ειδικά πέρσι, σημείωσε τρομακτική άνοδο (και τρομακτικά κέρδη). Το γεγονός αυτό οδήγησε πολλές εταιρίες να μπουν στο χώρο του entertainment - και infotainment - software, για να αυξήσουν ακόμα περισσότερο τα ήδη υπέρογκα κέρδη τους, αλλά και για να μη μείνουν έξω από τον κόσμο των νέων τεχνολογιών.

Επιπλέον, ας μην ξεχνάμε ότι το τελευταίο διάστημα παρατηρείται κάποια μείωση των πωλήσεων των consoles παγκοσμίως και μία ταυτόχρονη αύξηση των πωλήσεων PCs. Ο λόγος είναι ότι τα PCs είναι πλέον σε θέση να προσφέρουν παιχνίδια παραπλήσιας ποιότητας με αυτά των consoles, καθώς και το γεγονός ότι ένας υπολογιστής μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα. (Παρ' όλα αυτά, δεν είναι σε θέση να προβλέψει πότε θα πάρει ο Ολυμπιακός πρωτάθλημα στο ποδόσφαιρο. Γι' αυτό, μάλλον θα χρειαστεί να περιμένουμε τις μελλοντικές εκδόσεις του Cray.)



Το παιχνίδι Extreme Games είναι βασισμένο στην ομώνυμη τηλεοπτική εκπομπή, η οποία προβάλλεται από το αμερικανικό καλωδιακό δίκτυο ESPN. Η εκπομπή αυτή είναι από τις πιο δημοφιλείς εκπομπές των καλωδιακών δικτύων και ασχολείται με μια σειρά από παράξενα, πρωτότυπα και επικίνδυνα αθλήματα, όπως budgy jumping, skateboard, surfing και όλα τα άλλα που ανακαλύπτουν κατά καιρούς οι νεαροί της Καλιφόρνια.

Το παιχνίδι ξεκινάει με ένα συμπαθητικό video-clip, σε μπλε και κόκκινες αποχρώσεις, το οποίο δείχνει διάφορα highlights από τα είδη των αθλημάτων που θα συναντήσουμε στο παιχνίδι. ΝΑναφέρουμε εδώ ότι αυτή η έκδοση του Extreme Games ασχολείται μόνο με τα αθλήματα που απαιτούν την ύπαρξη σταθερού εδάφους! Μήπως θα πρέπει να περιμένουμε σύντομα το Extreme Games 2;



Οπως και αν έχει, αφού τελειώσει το σύντομο video-clip, μας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξουμε αν θα τρέξουμε το πρόγραμμα σε υψηλή (320x400) ή χαμηλή (320x200) ανάλυση. Η εταιρία προτείνει τη χαμηλή ανάλυση για 486 και την υψηλή για Pentium, αλλά εμείς διαπιστώσαμε ότι ένας 486DX4/100 MHz και άνω είναι ικανός να "σηκώσει" και την υψηλή ανάλυση.

Στη συνέχεια, διαλέγουμε αν θα συνεχίσουμε κάποιο πρωτάθλημα, αν θα ξεκινήσουμε καινούριο ή αν θα κάνουμε φιλικό αγώνα. Βέβαια, η λέξη φιλικός είναι μάλλον θεωρητική, αφού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί όχι μόνο να οδηγείτε όσο καλύτερα μπορείτε το όχημα κίνησης που έχετε διαλέξει, αλλά και να χτυπάτε τους αντιπάλους σας, έτσι ώστε να τους ρίχνετε από τα δικά τους οχήματα. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορείτε να τους καθυστερείτε και να περνάτε μπροστά. Προσοχή, όμως, διότι χτυπάνε και αυτοί.

Το πρωτάθλημα, με τη σειρά του, αποτελείται από 12 αγώνες, οι οποίοι εξελίσσονται σε 5 διαφορετικές τοποθεσίες. Οι τοποθεσίες στις

οποίες μπορείτε να τρέξετε είναι το Σαν Φρανσίσκο, η Γιούτα, η Λίμνη Ταχόε (ένα από τα πιο διάσημα παραθεριστικά και τουριστικά θέρετρα της Καλιφόρνια), η Ιταλία και η Νότια Αμερική. Καθεμία από αυτές τις τοποθεσίες έχει τα δικά της χαρακτηριστικά, αλλά και τα δικά της εμπόδια (για παράδειγμα, στο Σαν Φρανσίσκο θα πρέπει να αποφεύγετε τα λάστιχα και τα τραμ, ενώ στην Ιταλία τα κάρα και τα σανά). Σε περίπτωση που διαλέξετε φιλικό αγώνα, μπορείτε να τρέξετε σε όποια από αυτές τις πίστες θέλετε.

Προτού ξεκινήσετε τους αγώνες-μάχες, όμως, χρειάζεται να επιλέξετε ποιον χαρακτήρα θέλετε να ελέγχετε. Καθένας από αυτούς διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά. Ετσι, κάποιος μπορεί να είναι καλύτερος στο ποδήλατο και κάποιος άλλος στο skateboard. Αναλόγως, κάποιος είναι πιο γρήγορος, αλλά κάποιος άλλος διαθέτει μεγαλύτερη αντοχή. Αφού καταλήξετε στην επιλογή του χαρακτήρα, θα χρειαστεί να ορίσετε με τι εξάρτημα θα πάρετε μέρος στον αγώνα. Εχετε να επιλέξετε ανάμεσα στα: mountain bike, street luge, skateboard και skates.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα συμπαθητικό παιχνίδι, που μας θυμίζει έντονα τα παιχνίδια στο οποία ελέγχαμε μοτοσικλέτες. Διαθέτει καλά γραφικά, όμως γίνεται σύντομα ανιαρό, μια και δεν διαθέτει ποικιλία ως προς τους αγώνες και τις τοποθεσίες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	76
GAMEPLAY	72
ΑΝΤΟΧΗ	70

74%

Αφού βρείτε και το κατάλληλο εξάρτημα, μπορείτε προαιρετικά να κάνετε και μία βόλτα στο "κατάστημα" του Extreme Games και να αναβαθμίσετε τον εξοπλισμό σας. Μπορείτε, παραδείγματος χάριν, να αγοράσετε καλύτερα και πιο γρήγορα skates. Για τις αγορές σας, όμως, πρέπει να έχετε χρήματα. Αυτά τα συγκεντρώνετε κατά τη διάρκεια του αγώνα. Συγκεκριμένα, σε διάφορα σημεία του δρόμου θα βρίσκετε μπροστά σας περίεργες πύλες. Αν περάσετε μέσα από αυτές τις πύλες, κερδίζετε κάποιο χρηματικό ποσό. Μάλιστα, ορισμένες πύλες δίνουν περισσότερα χρήματα από μερικές άλλες (αυτό εξαρτάται από το βαθμό δυσκολίας τους). Στο τέλος του αγώνα εισπράττετε τα χρήματα και αγοράζετε τον εξοπλισμό που θέλετε.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, το παιχνίδι μάλλον τα καταφέρνει αρκετά καλά, χωρίς ωστόσο να διεκδικεί δάφνες ποιότητας. Είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα και με προσοχή στη λεπτομέρεια, ενώ κινούνται γρήγορα, χωρίς να παρατηρείται κάποιο "σπάσιμο" στο scrolling. Αναφέρουμε ακόμα ότι πριν και μετά από κάθε αγώνα υπάρχει ένα video, στο οποίο μία κοπέλα εμφανίζεται και κάνει διάφορα σχόλια αναφορικά με τον αγώνα και την απόδοσή σας.







Η ποιότητα του video και της ομιλίας είναι ιδιαίτερα φτωχή, αλλά από τη στιγμή που δεν κατέχει σημαντικό μέρος του παιχνιδιού, δεν θα το χαρακτηρίσουμε σημαντικό μειονέκτημα. Ο ήχος, από την πλευρά του, είναι απλοϊκός, χωρίς να προκαλεί ιδιαίτερη εντύπωση. Υπάρχουν μερικά μέτρια ηχητικά εφέ, ενώ και η μουσική περνάει σχεδόν απαρατήρητη. Το Extreme Games έχει όμως και τα μειονεκτήματά του, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά το gameplay. Συγκεκριμένα, ύστερα από κάποια ώρα μάλλον θα το βαρεθείτε, αφού οι πίστες είναι λίγες, αυτά που κάνετε σε κάθε πίστα είναι τα ίδια, ενώ οι αγώνες κρατάνε πολύ ώρα (χρειάζονται περίπου 10 λεπτά για κάθε αγώνα). Ακόμα, το παιχνίδι είναι κάπως δύσκολο, ακόμα και στο εύκολο επίπεδο, με αποτέλεσμα να εκνευρίζει και να απογοητεύει τον παίκτη. Το παιχνίδι μας έδωσε η CD-Media.

του Κωνσταντίνου Μαδιά



COMPuLINK

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ ΤΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ

Να που έγινε και αυτό: Αντιπροσωπία συνδρομητών της CompuLink παρακολούθησε τον τελικό του Κυπέλλου Ελλάδας στο ποδόσφαιρο, τοποθετώντας μέσα στο Ολυμπιακό Στάδιο και το ανάλογο πανό που σήμανε την εισβολή του Internet και της βάσης μας... στα γήπεδα! Οι αρκούντως τρελοί ποδοσφαιρόφιλοι ήταν οι anaconda, dragcrx, drdeath, jenny, original και, φυσικά, ο υπογράφων. Ε, μετά από όλα αυτά, γινόταν να μη ρίξει η ΑΕΚάρα 7 γκολ για την πλάκα της; Οχι, σας ρωτάω δηλαδή...

Καλωσορίσατε και πάλι, αγαπητοί φίλοι, στο μικρό στέκι της CompuLink μέσα από τις σελίδες του "PC Master". Αρκετά τα ενδιαφέροντα και για αυτόν το μήνα και ...ουκ ολίγες νέες διασκέψεις! Για να δούμε λοιπόν πώς θα τα χωρέσουμε όλα...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

CYBERIA

Χαμός έγινε τελικά στην ανοιξιάτικη Cyberia, όπου τελικά παραβρέθηκαν περισσότεροι από 3.000 επισκέπτες! Σημειώνουμε την εκπληκτική παρουσία των συνδρομητών του macedon, οι οποίοι έστειλαν στη Cyberia μία αποστολή γεμάτη κέφι, με αποκορύφωμα τη φορητή κάμερα του περίφημου "Clink Channel", που όσοι τη συνάντησαν στο δρόμο τους δύσκολα θα ξεχάσουν την εμπειρία... Να αναφέρουμε και τον αμίμητο bkaltsid, ο οποίος περίμενε στην είσοδο κρατώντας ένα... απουσιολόγιο, όπου σημείωνε όσους έρχονταν στη Cyberia. Είναι μετά να μην του απονείμεις τον τίτλο του "απουσιολόγου της Clink";

Εκτός από την Compupress και, βέβαια, την CompuLink, στη Cyberia συμμετείχαν οι εκδόσεις Anubis, η Newmedia Training, το "Κλικ", τα ΙΕΚ ΔΕΛΤΑ, η Sony - που παρουσίασε το περιβόητο Playstation - και η Silicon Valley, με τα Thrustmaster Joysticks και πολλά άλλα προϊόντα virtual reality.

Η CompuLink παρουσίασε το νέο πακέτο συνδρομής Power Pack, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα TruePPP/Dynamic IP addressing, καθώς και τις υπηρεσίες Athens Stock Market (χρηματιστήριο on-line) και World News (ηλεκτρονικό πρακτορείο ειδήσεων), οι οποίες θα διατίθενται πλέον μέσω του Web server Cosmos σε πλήρες γραφικό περιβάλλον. Εμφανίστηκε επίσης, για πρώτη φορά, η νέα Gaia Deluxe, ενώ η CompuLink άρχισε ήδη να γεμίζει από voice και HTML messages. Οι παρουσιάσεις που έγιναν ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρουσες, ενώ την παράσταση έκλεψε αναμφίβολα ο τελικός του μεγάλου διαγωνισμού του Air Warrior, που εκτυλίχθηκε σε πραγματική μονομαχία "σώμα με σώμα", απαιτώντας και παράταση για την ανάδειξη του τελικού νικητή! Αυτός ήταν τελικά ο one, αφήνοντας δεύτερο τον brown, τρίτο τον tiger και τέταρτο τον zombie. Από εμάς, πολλά συγχαρητήρια στα παιδιά και πάντα ...καλές πτήσεις!



ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Σημαντικές αλλαγές στο προσωπικό της CompuLink έλαβαν χώρα αυτόν το μήνα, καθώς αποχώρησαν ο διευθυντής της CompuLink Network A.E. george (κατά κόσμον, Γιώργος Λυγεράκης) και ο nfotis (Νίκος Φώτης), ο οποίος υπήρξε ένας από τους πιο αγαπητούς administrators του συστήματος. Εμείς τους ευχόμαστε καλή τύχη στα νέα μετερίζια τους, ενώ καλωσορίζουμε τους τέσσερις νέους συνεργάτες της βάσης, που είναι ο dchrys (Δημήτρης Χρυσοειδής) στο τεχνικό τμήμα, ο twister (Mario Manzeri) στη θέση του υπεύθυνου κόμβων Δικτύου, ο stelar (Στέλιος Ευσταθίου) στην υποστήριξη συνδρομητών και ο gregoir (Γρηγόρης Κανακάρης) στο graphics Web department.

ΝΕΟΙ ΚΟΜΒΟΙ

Η CompuLink συνεχίζει να επεκτείνεται με ραγδαίους ρυθμούς σε κάθε περιοχή της Ελλάδας. Οι νέοι κόμβοι που δημιουργήθηκαν αυτόν το μήνα είναι οι εξής: Argos, Lamia, Dolphin (Ρέθυμνο), Isthmos (Κόρινθος), Mirabelo (Αγιος Νικόλαος), Kadmos (Θήβα) και Volos. Εχω την εντύπωση ότι σε λίγο καιρό δεν θα πρέπει να αναρωτιόμαστε πού φτιάχνει νέους κόμβους η CompuLink, αλλά πού ΔΕΝ έχει ακόμα...

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Φαίνεται πως καθώς μπαίνει το καλοκαίρι ανοίγει η όρεξη των συνδρομητών για νέες διασκέψεις! Δεν εξηγείται διαφορετικά η πληθώρα καινούριων conferences που παρατηρήθηκε αυτόν το μήνα. Ας τις δούμε, λοιπόν, όπως πάντα με τα ίδια τα λόγια των συντονιστών τους:

Ονομα διάσκεψης: assist (zeus)
Συντονιστής: demokrit@evros

"Δημιούργησα αυτήν τη διάσκεψη για να υπάρχει ένα μέρος όπου κάθε χρήστης θα μπορεί να βρει τις ρυθμίσεις που χρειάζονται για τα προγράμματα που δουλεύουμε περισσότερο. Το topic αυτό έχει γίνει Read-only, έτσι ώστε να μπορούμε εύκολα και χωρίς πολλά σχόλια να βρίσκουμε αυτό που θέλουμε.

Περιμένω τη βοήθειά σας για να μπορέσουμε να καλύψουμε όλες τις 'ανάγκες' των χρηστών και να απαντήσουμε σε όλες τις απορίες τους."

Ονομα διάσκεψης: pinkfloyd (zeus)
Συντονιστές: floyd@zeus, nysuny94@zeus

"Μετά από τόσο καιρό δημιουργήθηκε επιτέλους και μία διάσκεψη για σοβαρή μουσική στο σύστημα! Αυτή η διάσκεψη φιλοδοξούμε να ενώσει όλους όσους

αγαπάνε την καλή μουσική (λέγε με Pink Floyd) αλλά και το καλό λάδι!

Αυτή η διάσκεψη είναι η μόνη που έχει ως μέλος της ένα αυθεντικό μέλος των Pink Floyd!!! Με κάθε εγγραφή δώρο ένα CD, το οποίο στην πρώτη πλευρά περιέχει το 'The Wall' και στη δεύτερη τα άπαντα του Ρουβά!!! Λοιπόν, τα topics είναι νομίζω αυτονόητο τι περιεχόμενο έχουν:

pics: εικόνες των Θεών!

videos: video των θεών (αν βρούμε ποτέ ;-)))

sounds: διάφορα τραγούδια σε ψηφιακή μορφή

docs: διάφορα κείμενα για τους θεούς, στίχοι, FAQS κ.λπ.

forum: το topic για ελεύθερη συζήτηση

internet: σημεία του Internet αφιερωμένα στους Pink Floyd

Υμέτεροι, οι χαρούμενοι μοδεράτορες."

Ονομα διάσκεψης: diakopes (zeus)
Συντονιστής: judge@zeus

"Ελπίζω να βρεθούν λάτρεις του είδους για να μπορέσουμε να συζητήσουμε για ό,τι αφορά μοναχικά (μοναδικά) μέρη, γαλαζοπράσινα νερά, πηγές και τα σχετικά... και ίσως αργότερα κανονίσουμε και για κανένα σαββατοκύριακο να πάμε για CompuLink camping... Θα πάρει ο καθένας την πολύ κολλητή παρεούλα του και τη σκηνούλα του και θα πάμε σε καμιά ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ παραλία για νυχτερινά μπάνια, σιγανή μουσική, φωτιά και μπόλικη ΜΠΙΡΑ...

Καλό καλοκαίρι ...."

Ονομα διάσκεψης: n.b.a. (zeus)
Συντονιστής: original@zeus

"Φίλοι μου, καλώς ήρθατε στο μαγικό κόσμο του NBA. Ο χώρος αυτός είναι για όλους εκείνους που ασχολούνται και θαυμάζουν το γνήσιο μπάσκετ, μακριά από φανατισμούς και προκαταλήψεις. Αυτή η διάσκεψη είναι χωρισμένη σε τρία 'topics':

1. Results: Εδώ θα μαθαίνετε όλα τα τελευταία αποτελέσματα των αγώνων του NBA, από όλες τις περιφέρειες.

2. News: Εδώ θα μαθαίνετε όλα τα νέα γύρω από το τι συμβαίνει στο μαγικό χώρο του NBA, κουτσομπολιά, happenings και πολλά άλλα. Επίσης, ο καθένας μπορεί να προσφέρει οτιδήποτε γνωρίζει πάνω σε αυτόν το τομέα.

3. Comments: Τέλος, στο τμήμα αυτό ο καθένας μας μπορεί να γράφει τα σχόλιά του γύρω από οποιοδήποτε συμβάν που έχει σχέση με το NBA, με άλλα λόγια δηλαδή είναι ο χώρος ανταλλαγής απόψεων, κρίσεων, επιθυμιών των συμμετεχόντων σε αυτή τη διάσκεψη.

Κλείνοντας, θα ήθελα να εκφράσω την ευχή η διάσκεψη αυτή να αποκτήσει όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους. Εγώ από την πλευρά μου μπορώ να σας υποσχεθώ ότι θα κάνω οτιδήποτε περνάει από το χέρι μου, προκειμένου αυτή η διάσκεψη να ανανεώνεται συνεχώς και να σας κεντρίζει πάντοτε το ενδιαφέρον."

Ονομα διάσκεψης: scuba-diver (zeus)
Συντονιστής: pafi@zeus

"Βρίσκομαι εδώ όπου η θάλασσα είναι γαλάζια σαν ένα αστραφτερό και καθαρό ζαφείρι που με τυλίγει, με αγκαλιάζει και που μέσα σε λίγα λεπτά θα με καταπιεί ολοκληρωτικά. Για μερικές στιγμές, κοιτάζω τον ορίζοντα και αυτό με ηρεμεί και με καθησυχάζει, βλέπω ειρήνη και φως εκεί όπου ο ουρανός ενώνεται με τη θάλασσα. Τη θάλασσα δεν τη θεωρώ ούτε φίλη ούτε εχθρό, δεν είναι ούτε καλή ούτε κακή, ούτε πρόζα ούτε ποίημα, η θάλασσα είναι απλώς η θάλασσα, "ΥΛΗ". Για να μπορέσω να μπω μέσα της, για να ταυτιστώ ώστε να με δεχτεί, αναγκάστηκα να μάθω να προσαρμόζομαι, να την καταλαβαίνω, να την αποδέχομαι όπως είναι, χωρίς κακία. Το σώμα και το πνεύμα μου είναι έτοιμα, το μυαλό μου συγκεντρωμένο. Το μόνο που βλέπω είναι ο στόχος μου: Να κατακτήσω το απέραντο γαλάζιο".

Fransisco Pipin

"Σας καλωσορίζω στη νέα διάσκεψη με τις σκέψεις του παγκόσμιου πρωταθλητή λίγο πριν καταρρίψει τα -128 μέτρα με ελεύθερη κατάδυση. Ελάτε κοντά και βοηθήστε και εσείς να ανακαλύψουμε τη μαγεία της θάλασσας και των καταδύσεων, να μοιραστούμε τις εμπειρίες, να ανταλλάξουμε απόψεις, να μεταδώσουμε γνώσεις, και τελικά να περάσουμε καλά ;))"

Ονομα διάσκεψης: asfaleies (zeus)
Συντονιστής: zombie@zeus

"Σας καλωσορίζω στη νέα αυτή διάσκεψη, με θέμα τις ασφάλειες όλων των κλάδων και εταιριών. Σκοπός της διάσκεψης και του topic συγκεκριμένα είναι να σας λύσει τις όποιες απορίες σας στον πολυσυζητημένο αυτόν τομέα, χωρίς να σας αγχώνει κάποιος προσπαθώντας να σας λανσάρει "κάτι"... Εδώ θα έχετε τη δυνατότητα να ρωτήσετε οτιδήποτε σχετικό με ασφάλειες και θα προσπαθήσω να απαντήσω με τον πιο αντικειμενικό και απλό τρόπο, χωρίς φόβο και πάθος, γι' αυτό θα παρακαλούσα να μείνουν έξω από τη διάσκεψη, εφόσον είναι εφικτό, ονόματα εταιριών και ασφαλιστών. Οι απαντήσεις θα δίνονται το συντομότερο δυνατόν (μερικές φορές ίσως χρειαστούν λίγες μέρες διερεύνησης), είτε μέσα από τη διάσκεψη είτε με mail εφόσον ζητηθεί από εσάς."

Ονομα διάσκεψης: money (zeus)
Συντονιστής: nmakry@zeus

"Αγαπητοί φίλοι,

στο μήνυμα αυτό θα αναφερθούν αναλυτικά οι σκοποί και οι στόχοι της διάσκεψης αυτής, συνοπτικά τα topics που περιέχει και μία μικρή περιγραφή αυτών - αναλυτικότερα για το κάθε topic θα βρείτε στο καθένα από αυτά - καθώς επίσης και ό,τι άλλο σχετίζεται με τη λειτουργία της διάσκεψης αυτής.

Γενικό θέμα της διάσκεψης αυτής με το όνομα money είναι το χρήμα, σε κάθε του μορφή και για κάθε χρήση! Στη διάσκεψη αυτή μπορούμε να συζητάμε θέματα που αφορούν την απόκτηση του χρήματος, αλλά και τη χρήση του για αγορές.

Επειδή στις μέρες μας το χρήμα έχει πολλές μορφές, ειδικά topics θα αναφέρονται στο πλαστικό χρήμα και τα δάνεια, ενώ σε επίσης ειδικά topics θα υπάρχει αναφορά για τις σχέσεις μας με τους 'ναούς' του χρήματος, τα χρηματοπιστωτικά ιδρύματα!

Ας έρθουμε τώρα στα topics της διάσκεψης αυτής. Αρχικά, περιέχονται τα ακόλουθα topics:

forum: Γενικές συζητήσεις, απόψεις, προβληματισμοί.

make-money: Συζητήσεις για το πώς βγαίνει το χρήμα.

market: Συζητήσεις για τα μέρη όπου ξοδεύεται το χρήμα.

plastic: Πιστωτικές κάρτες.

loans: Δάνεια από κάθε πηγή.

banks: Οι σχέσεις μας με τους 'ναούς' του χρήματος.

checks: Επιταγές και άλλα χρεόγραφα.

collections: Για τους συλλέκτες (χαρτο)νομισμάτων." ■

3D STUDIO
"Στο άπειρο..."



...και ακόμα παραπέρα," όπως έλεγε και ο συμπαθέστατος Buzz, ο κεντρικός ήρωας του "Toy Story". Αλήθεια, υπάρχει ζωή μετά το 3D Studio; Η απάντηση στις σελίδες που ακολουθούν...

του Κώστα Καρπούζη

Από το περασμένο φθινόπωρο που ξεκινήσαμε αυτή την περιήγηση στο μαγικό κόσμο του 3D Studio, η στήλη δεν σταμάτησε ποτέ να διαλαλεί τις ξεχωριστές ικανότητες αυτού του παντοδύναμου πακέτου, οι οποίες είναι αρκετές - πάντα μαζί με τη δική μας φαντασία και την υπομονή - να δημιουργήσουν νέους κόσμους που δεν είχαμε φανταστεί ή να μιμηθούν αυτόν που βρίσκεται γύρω μας. Ξεκινώντας πολλές φορές από απλά γεωμετρικά σχήματα και εικόνες, δοκιμάσαμε μια σειρά από ιδέες, το αποτέλεσμα των οποίων ήταν συχνά εντυπωσιακό, ειδικά αν αναλογιστεί κάποιος τον περιορισμένο χώρο μίας μηνιαίας στήλης (ωραία δεν θα ήταν αν το αγαπημένο μας περιοδικό αφιερωνόταν ολόκληρο στο 3D Studio;).

Σχεδιάσαμε ένα τρισδιάστατο λογότυπο του PC Master, μία πλαστική κούκλα, παίξαμε τάβλι και subbuteo και, τελικά, βρήκαμε και το μαγικό καπέλο από το οποίο έβγαιναν αστέρια και χρυσά δισκάκια. Ευτυχώς ή δυστυχώς, όμως, η τεχνολογία προχωρά και αυτό το πρόγραμμα που μέχρι πρότινος αποτελούσε την αιχμή της τώρα απέκτησε ένα νέο, ακόμα ισχυρότερο συγγενή: το 3D Studio MAX.

Το MAX είναι πια μία πραγματικότητα, η οποία από τις πρώτες κιόλας εβδομάδες κυκλοφορίας του τείνει να κατακτήσει τον απαιτητικό κόσμο του 3D software. Με δυνατότητες που μέχρι τώρα συναντούσαμε μόνο στα εξωτικά workstations ή σε εξωτερικά προγράμματα του 3D Studio και με αποτελέσματα, αλλά και δυνατότητα επέκτασης και ευκολία στη χρήση (τα Windows, βλέπετε...) όσο κανένα άλλο παρόμοιο πακέτο, το MAX δείχνει να στέκεται άξια ανάμεσα σε αντιπάλους όπως το Lightwave ή το Truspace, που έσπευσαν να παραμερίσουν το 3D Studio για DOS.

Ο ανταγωνισμός αυτός μπορεί να έχει μόνους κερδισμένους αφ' ενός εμάς, καθώς έχουμε πλέον στα χέρια μας πανίσχυρα εργαλεία σε κλάσμα της τιμής που κόστιζαν κάποτε, αφ' ετέρου τους εμπόρους hardware, αφού τα νέα πακέτα, εκτός από πανίσχυρα, είναι και παμφάγα, αλλά αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Γεγονός εξακολουθεί να είναι πως κρίνεται αναγκαία η ανασύνταξη και η αναθεώρηση των εργαλείων μας, καθώς και η άμεση αναβάθμιση του υπολογιστή μας.

Πιστεύουμε ότι η στήλη πέτυχε πλήρως στο σκοπό που είχε θέσει και ο οποίος ήταν να δείξει στο πλατύ κοινό του PC ότι οι υπολογιστές δεν είναι μόνο καλές γραφομηχανές ή λογιστές, αλλά μπορούν να προσφέρουν κέφι και διασκέδαση σε όποιον αφιερώσει ένα τμήμα του χρόνου του. Η ανταπόκρισή σας, τόσο με τηλεφωνήματα και γράμματα όσο και μέσω Internet (e-mail και WWW), μας έδειξε ότι έγινε πλέον συνείδηση το πόσο απλό είναι να χρησιμοποιήσει κάποιος την ισχύ του υπολογιστή του για να μιμηθεί αυτά που μέχρι τώρα έβλεπε στη μεγάλη ή τη μικρή οθόνη και ότι είναι μάλλον επιτακτικό να επαναληφθεί αυτή η ιδέα και στο μέλλον.

Αφήνοντας λίγο στην άκρη τους συναισθηματισμούς, είναι καιρός να δούμε πώς μπορούμε να ενισχύσουμε το 3D Studio με όσα χρήσιμα εργαλεία του έλειπαν και μάλιστα χωρίς συχνά να χρειαστεί η καταβολή χρημάτων. Πράγματι, αν κάποιος ψάξει έστω και

σε λίγα σημεία του Internet, θα μπορέσει εύκολα να εντοπίσει εξωτερικά προγράμματα (plug-ins) για το 3D Studio, τα οποία είναι ικανά να τον διευκολύνουν σημαντικά στην εργασία του.



Εμείς θα εξετάσουμε δύο από αυτά που, αν και είναι εμπορικά προγράμματα, οι εκδόσεις demo τους μπορούν να μας δώσουν τις λύσεις που ζητάμε. Τα εφέ που μας παρέχουν είναι αντίστοιχα το γύρισμα (Page Turn) και το τύλιγμα (Page Roll) μίας σελίδας. Η διαδικασία κλήσης τους δεν διαφέρει από αυτήν που χρησιμοποιήσαμε στο Grid.PXP: Πατάμε F12 και επιλέγουμε από το μενού το αντίστοιχο πρόγραμμα.

Στο πλαίσιο διαλόγου που προκύπτει, έχουμε την ευκαιρία να ορίσουμε πόσα ενδιάμεσα στιγμιότυπα των σελίδων μας θα δημιουργηθούν (μέχρι τέσσερα στο demo), καθώς και άλλες παραμέτρους οι οποίες έχουν σχέση με το πώς θα γυρίσουν ή θα τυλιχτούν οι σελίδες (διεύθυνση, γωνία κ.λπ.). Κατόπιν, δημιουργούνται τα αντίστοιχα αντικείμενα, που μέσα από το Keyframer τα ορίζουμε ως morph targets της αρχικής σελίδας.

Από το 3D Editor και το Materials Editor μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα νέο υλικό, χρησιμοποιώντας μία οποιαδήποτε bitmap εικόνα την οποία θα προβάλουμε στη σελίδα μας - θυμηθείτε πώς χρωματίσαμε την τσόχα του subbuteo. Στη συνέχεια, είμαστε έτοιμοι για την απόδοση. Προσθέστε ένα κατάλληλο φόντο και η εμψύχωση είναι έτοιμη για τις διαφημίσεις στην τηλεόραση.

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Μία δεύτερη ιδέα που θα δούμε είναι το πώς μπορούμε να συνδέσουμε μία πραγματική φωτογραφία ενός υπαρκτού τοπίου με ένα rendered μοντέλο του 3D Studio. Αν και η διαδικασία φαίνεται εύκολη, στην πραγματικότητα κρύβει πολλές παγίδες, καθώς η έλλειψη προσοχής μπορεί να μας οδηγήσει σε αφύσικες εικόνες τύπου Robocop 2.

Στις επόμενες σελίδες βλέπουμε μία άποψη του λιμανιού της Σάμου ("Χαιρετίσματα στη Σάμο! Ουάου!"), όπως είναι στην πραγματικότητα. Στόχος μας είναι να προσθέσουμε μία νέα προβλήτα δίπλα στο υπάρχον αλιευτικό καταφύγιο και να δούμε πώς αυτή θα δέσει με το λιμάνι στο Βαθύ. Η προβλήτα δεν είναι κάτι πολύπλοκο ως μοντέλο: είναι ουσιαστικά ένα παραλληλεπίπεδο, με απλά γεωμετρικά σχήματα για τα παγκάκια και τις ζαρντινιέρες.

Τα σχήματα αυτά μπορούν να ζωγραφιστούν στο 2D Shaper και να αποκτήσουν βάθος, κατά τα γνωστά, στο 3D Lofter. Για τη δημιουργία των στύλων, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή create/object/array, η οποία μας δίνει πολλά αντίγραφα του ίδιου αντικειμένου στοιχισμένα και τοποθετημένα σε σταθερές αποστάσεις.

Το πρώτο πρόβλημα είναι τα υλικά που θα χρησιμοποιήσουμε. Σε καμία περίπτωση δεν επιθυμούμε να φαίνονται τα μοντέλα μας πολύ "πλαστικά", όπως αντίθετα επιδιώξαμε στην κούκλα ή στους αθλητές του subbuteo. Ετσι, στην προβλήτα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, αντί για κάποιο ομοιόμορφο χρώμα, ένα χαοτικό texture map, το οποίο θα δίνει την εντύπωση φυσικού τσιμέντου.

Το ίδιο ισχύει για τα κεραμίδια του υπόστεγου - δηλαδή, μπορούμε να επιλέξουμε κάποιον από τους χρωματικούς τόνους από τα κεραμίδια των σπιτιών.

Βέβαια, η φωτογραφία μας θα χρειαστεί και κάποια επεξεργασία (αναγκαίο κακό), προκειμένου να αφαιρεθούν τα αυτοκίνητα που είναι παρκαρισμένα και οι βάρκες που έχουν αράξει στο σημείο όπου θα τοποθετήσουμε την προβλήτα.

Η δεύτερη παγίδα είναι η προοπτική της εικόνας μας: Ολες οι παράλληλες γραμμές σε μία φωτογραφία συναντιούνται στο ίδιο σημείο, το σημείο διαφυγής. Αυτό το φαινόμενο μπορεί να γίνει πιο ορατό, αν σταθούμε πάνω σε σιδηροδρομικές γραμμές και κοιτάξουμε παράλληλα προς αυτές.

Τότε, θα δούμε πως αυτές κάπου συγκλίνουν τελικά, ενώ βέβαια ξέρουμε ότι παραμένουν παράλληλες.

Είναι λοιπόν δυνατό να δημιουργήσουμε ένα πολύ σωστό και λεπτομερές μοντέλο με τα κατάλληλα υλικά και να κάνουμε λάθος στην προοπτική, καταστρέφοντας το τελικό αισθητικό αποτέλεσμα.

Πρέπει εδώ να επισημάνουμε πως το ανθρώπινο μάτι εντοπίζει πολύ εύκολα τέτοια λογικά λάθη στην εικόνα μας, άσχετα από το αν μπορεί να τα προσδιορίσει ακριβώς.

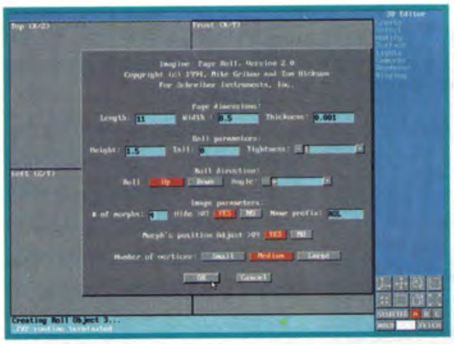
Κάτι παρόμοιο ισχύει και με το φωτισμό. Στη φωτογραφία είναι φανερό από τη σκιά των δέντρων πως είναι περίπου μεσημέρι. Αν οι προβολείς μας είναι τέτοιοι ώστε τα αντικείμενά μας να ρίχνουν τη σκιά τους στο πλάι, έχουμε κάνει και πάλι λάθος.

ΤΟ 3D STUDIO ΠΑΝΤΟΥ

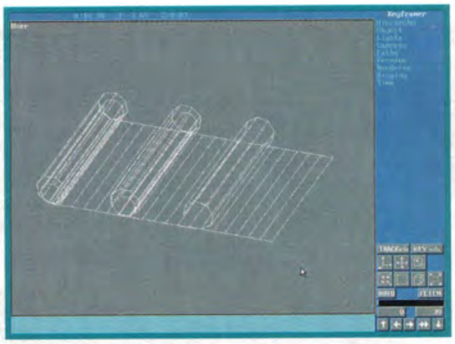
Ακόμα και αν η στήλη δεν είναι μαζί σας, μην ξεχνάτε πως μπορούμε να επικοινωνήσουμε με e-mail προς τον kkarpou @softlab.ece.ntua.gr ή στο http://www.sotlab.ntua.gr/kkarpou του WWW. Εκτός αυτού, θα μπορέσετε να προμηθευτείτε τα τελευταία demos και utilities σχετικά με τα γραφικά με anonymous ftp στο ftp://ftp.mechan.ntua.gr/pub/graphics/3ds (για username δώστε anonymous και password το πλήρες e-mail σας).

Ακόμα, στις άμεσες προθέσεις της στήλης είναι η καθιέρωση μίας ελληνικής mailing list για τα γραφικά - αλλά για αυτό να τσεκάρετε συχνά την παραπάνω Web σελίδα. Μέχρι τότε, μπορείτε να προμηθεύεστε προγράμματα και μοντέλα από το Avalon και το 3D Cafe, το οποίο μετακόμισε στο http://www.baraboo.com/3dcafe. Εξάλλου, η Kinetix, το multimedia τμήμα της Autodesk, βρίσκεται στο http://www.ktx.com, με τα πιο ζεστά εργαλεία για προγραμματισμό VRML και εξαγωγή αντίστοιχων αρχείων από το 3D Studio και το 3D Studio MAX.

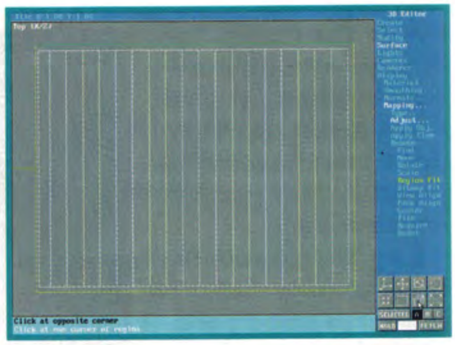
Πιάστε δουλειά λοιπόν και εμείς θα είμαστε στη διάθεσή σας, όποτε το ζητήσετε. Μέχρι να τα ξαναπούμε, think three -D! - και ελπίζω ότι "I'll be back," όπως έλεγε και ο Terminator...



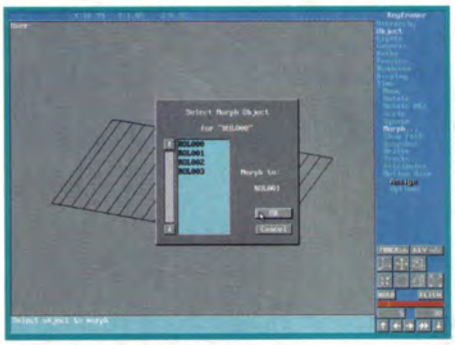
1 Αυτό είναι το πλαίσιο διαλόγου για το πρώτο εξωτερικό πρόγραμμα. Εδώ καθορίζουμε τη γωνία και τη διεύθυνση όπου τυλίγεται η σελίδα και τον αριθμό των morph targets (μόνο τέσσερα στο demo, αλλά αυτά μας αρκούν).



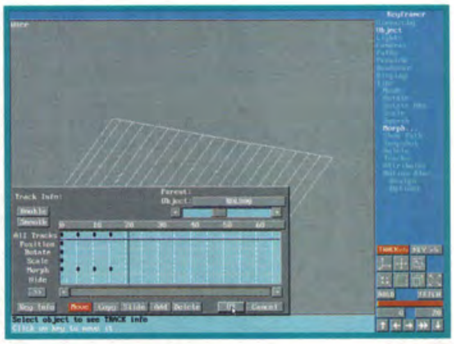
2 Και να, τα τέσσερα αντικείμενά μας. Θα μας βοηθήσει πολύ να κρύψουμε τα αντικείμενα μετά το πρώτο (δηλαδή, τα ROL001 κ.ο.κ.), αφού έτσι και αλλιώς αυτά δεν αποδίδονται - απλώς, η πρώτη σελίδα μεταμορφώνεται στις υπόλοιπες.



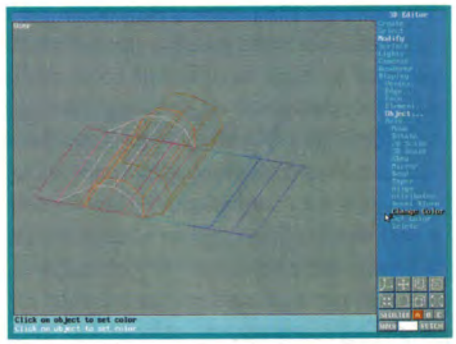
3 Για τη σωστή τοποθέτηση του υλικού χρειάζεται προσεκτικό mapping. Αν χρησιμοποιήσουμε την τοποθέτηση που βλέπουμε, η εικόνα μας θα ξεκινά από αριστερά προς τα δεξιά της σελίδας.



4 Μετά το mapping, μεταφερόμαστε στο Keyframer, όπου καθορίζουμε ανά τακτά διαστήματα καρέ τους διάφορους morph targets, ξεκινώντας από τη μεταμόρφωση του πρώτου αντικειμένου στο δεύτερο, μετά στο τρίτο, κ.ο.κ.



5 Αφού τελειώσουμε με τους targets, οι πληροφορίες για τα καρέ-κλειδιά θα φαίνονται όπως στην εικόνα. Εδώ, με την εντολή move του πλαισίου διαλόγου Track Info μπορούμε να μετακινήσουμε τα καρέ στα οποία θα ολοκληρώνεται κάθε μεταμόρφωση.



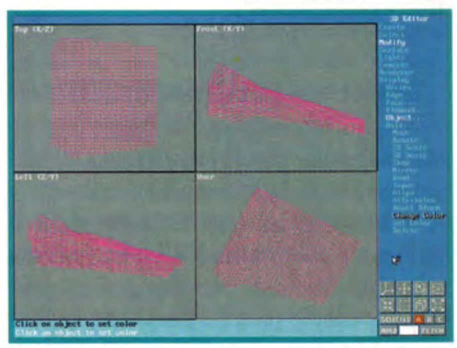
6 Αντίστοιχη δουλειά με το προηγούμενο πρόγραμμα κάνει και το "αδελφάκι" του, το Turn Page. Εδώ οι σελίδες γυρίζουν, αντί να τυλίγονται, κάτι που μας βοηθάει να σχεδιάσουμε, για παράδειγμα, την εμψύχωση ενός βιβλίου που ανοίγει.



7 Ενα πρώτο παράδειγμα με την εισαγωγική εικόνα του CD του αγαπημένου μας περιοδικού. Να έχετε υπόψη ότι, αν το υλικό που θα χρησιμοποιήσουμε είναι 2-sided (αυτό καθορίζεται από το Materials Editor), η εικόνα θα φαίνεται και στο πίσω μέρος της σελίδας.



8 Μπορούμε βέβαια να έχουμε πολλές σελίδες με διαφορετικά υλικά, οι οποίες θα τυλίγονται η μία μετά την άλλη, όπως στο παράδειγμα που δίνεται μαζί με το demo των δύο εξωτερικών προγραμμάτων.



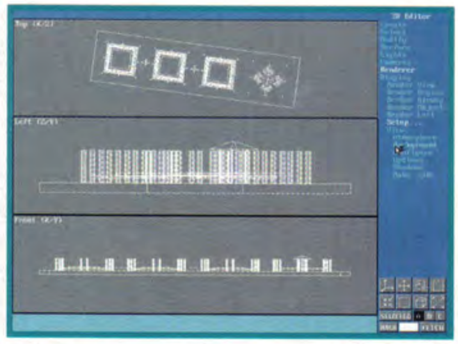
9 Αν ψάξει κάποιος στο Internet, θα μπορέσει να βρει πολλά χρήσιμα προγράμματα, όπως το 3D Surfer, το οποίο μας δίνει στην demo έκδοσή του fractal επιφάνειες που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε - με τα κατάλληλα υλικά που επίσης προμηθεύει - σαν βουνά ή πεδιάδες.



10 Για το δεύτερο κομμάτι αυτής της παρουσίασης, βλέπουμε μία λεπτομέρεια από τη φωτογραφία του λιμανιού της Σάμου. Η τοποθέτηση των πλεούμενων και των αυτοκινήτων δεν μας βολεύει και για αυτόν το λόγο θα τα "εξαφανίσουμε".



11 Στο Picture Publisher που χρησιμοποιήσαμε, επιλέγουμε μία περιοχή του δρόμου και την αντιγράφουμε πάνω στο αυτοκίνητο. Επειδή το αποτέλεσμα είναι εύκολα ορατό, εφαρμόζουμε ένα φίλτρο θορύβου στην περιοχή για να εξαφανίσουμε τα σύνορα της παλαιάς και της νέας περιοχής.



12 Το μοντέλο μας δεν χρειάζεται ιδιαίτερη λεπτομέρεια, αφού η φωτογραφία μας είναι μακρινή. Είναι απλώς ένα σύνολο από βασικούς τύπους, πολλαπλασιασμένους με την εντολή δημιουργίας array.



13 Να και μία πρώτη άποψη από το camera preview. Η σωστή ή όχι προοπτική του μοντέλου μας φαίνεται από το αν οι πλάγιες πλευρές του θα συναντηθούν, εφόσον προεκταθούν στο σημείο συνάντησης των παράλληλων γραμμών της πλατείας.



14 Η επιλογή των υλικών έχει μεγάλη σημασία, αν θέλουμε να φαίνεται φυσική η εικόνα μας. Είναι καλύτερο λοιπόν να χρησιμοποιήσουμε δικά μας υλικά, με βάση τα χρώματα της φωτογραφίας μας που θα έχουμε ως φόντο της σκηνής.



15 Αυτή η εικόνα, για παράδειγμα, είναι λάθος και ως προοπτική, αφού η προβλήτα φαίνεται να είναι τοποθετημένη πλάγια προς την ακτή, ενώ το χρώμα του τσιμέντου είναι πολύ σκούρο σε σύγκριση με τα χρώματα της γύρω περιοχής.



16 Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μία τέτοια πολύχρωμη εικόνα για texture. Εδώ όμως πρέπει το mapping μας να είναι διαφορετικό κατά μήκος της προβλήτας, γιατί αλλιώς θα φαίνεται ένα επαναλαμβανόμενο σχήμα.



17 Αυτό λοιπόν θα είναι το λιμάνι στο Βαθύ, αν προσθέσουμε την προβλήτα μας. Μπορούμε να χρωματίσουμε ελαφρώς το σημείο όπου η προβλήτα θα μπαίνει στο νερό, προκειμένου να φαίνεται πιο φυσική και παρόμοια με τις υπάρχουσες κατασκευές.



18 Μην ξεχνάτε πως για κάθε ιδέα ή απορία θα μας βρείτε στις γνωστές διευθύνσεις του Internet. Περιμένω νέα σας και ελπίζω πως σύντομα θα τα ξαναπούμε. Μέχρι τότε, ευχαριστώ για την ανταπόκριση, καλό MAXing και καλό καλοκαίρι.

... MODEM



Ενα από τα πιο συναρπαστικά τεχνολογικά επιτεύγματα, στο τελευταίο αυτό κομμάτι του αιώνα μας, είναι η αξιοποίηση των τηλεπικοινωνιακών μέσων, με στόχο τη σύζευξη των υπολογιστών όλου του κόσμου. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, θα γνωρίσουμε τα modems και θα μάθουμε ό,τι χρειάζεται να ξέρουμε πριν από την αγορά μίας τέτοιας ηλεκτρονικής συσκευής.

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Ο Σάμιουελ Μορς (Samuel F.B. Morse, 1791-1872) το 1832 εφευρίσκει τον ηλεκτρικό τηλέγραφο: ηλεκτρικά σήματα - "τελείες" και "παύλες" - μεταγλωττίζονται σε χαρακτήρες της αλφαβήτου και, έτσι, λέξεις και ολόκληρες φράσεις μεταφέρονται από το ένα σημείο του σύρματος στο άλλο. Η πληροφορία παύει να είναι στατική και ξεκινά το θαυμαστό ταξίδι της σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του πλανήτη μας.

1873: Ο Τόμας Εντισον (Thomas Alva Eddison, 1847-1931) τελειοποιεί τον τηλέγραφο, ανακαλύπτοντας πως είναι δυνατό, με την κατάλληλη κωδικοποίηση, να μεταφερθούν ταυτόχρονα δύο ηλεκτρικά σήματα μέσω του ίδιου κυκλώματος. Η αμφίδρομη επικοινωνία είναι γεγονός.

1875: Ο Αλεξάντερ Γκράχαμ Μπελ (Alexander Graham Bell, 1847-1922) εφευρίσκει το τηλέφωνο: με τη βοήθεια ηλεκτρικών ρευμάτων διαφορετικών εντάσεων είναι πλέον δυνατή η ταυτόχρονη συνομιλία μεταξύ δύο ανθρώπων που βρίσκονται σε απομακρυσμένα σημεία. Οι αντηχήσεις των πρώτων τηλεφωνικών συνδιαλέξεων αντιλαλούν στους αιθέρες.

1967: Το Υπουργείο Αμυνας των ΗΠΑ δημιουργεί την υπηρεσία ARPA (Advanced Research Projects Agency), από την οποία, μόλις το 1969, σχεδιάζεται και υλοποιείται το πρώτο δίκτυο απομακρυσμένων υπολογιστών τεσσάρων αμερικανικών πανεπιστημίων. Το 1972, το μικρό αυτό δίκτυο έχει ήδη 40 κόμβους, ενώ αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους νέες, παράξενες ορολογίες, όπως electronic mail (e-mail), remote login (rlogin) και File Transfer Protocol (FTP). Το Internet (Διαδίκτυο) είναι ήδη πραγματικότητα.

Από τον ηλεκτρικό τηλέγραφο μέχρι το Internet, η πορεία ήταν μεγάλη και δύσκολη. Σήμερα, περισσότερο παρά ποτέ, οι έννοιες της διασύνδεσης και της επικοινωνίας είναι σημαντικότατες. Η συσκευή που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα δίνει στον υπολογιστή σας τη δυνατότητα να συνδεθεί με άλλους υπολογιστές, είτε αυτοί βρίσκονται στην ίδια πόλη που μένετε και εσείς είτε σε άλλη μακρινή ήπειρο.

Το modem έχει εδώ και λίγα χρόνια καταστεί ένα ακόμη απαραίτητο συμπλήρωμα ενός υπολογιστικού συστήματος. Είναι η συσκευή που μεσολαβεί μεταξύ του υπολογιστή σας και της τηλεφωνικής γραμμής και σας επιτρέπει να επικοινωνείτε με άλλους ανθρώπους και να περιδιαβαίνετε στις αχανείς περιοχές του Διαδικτύου. Το όνομά του προέρχεται από τις αγγλικές λέξεις MOdulation-DEModulation (διαμόρφωση-αποδιαμόρφωση), ακριβώς επειδή αναλαμβάνει τη διαδικασία διαμόρφωσης-αποδιαμόρφωσης του αναλογικού σήματος που μεταφέρεται μέσω των κοινών τηλεφωνικών γραμμών σε ψηφιακό σήμα, κατάλληλο να υποστεί επεξεργασία από τον υπολογιστή.

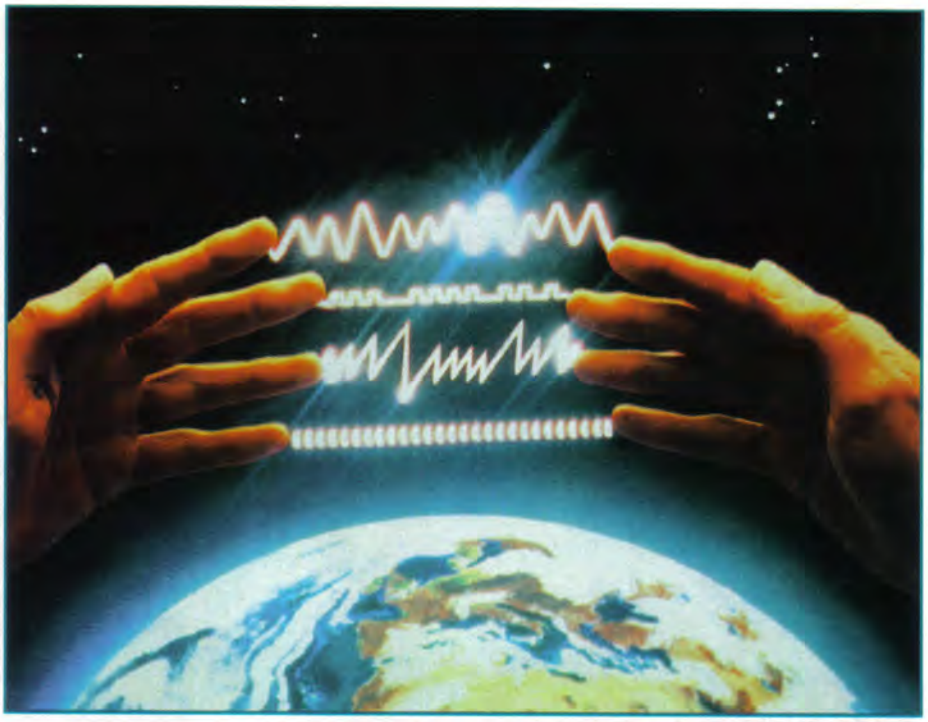
Πιστεύουμε ότι αυτά που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν να αγοράσετε και εσείς τη συσκευή που ταιριάζει καλύτερα στον υπολογιστή σας και η οποία θα ικανοποιήσει πλήρως τις ανάγκες σας.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός modem και συνεπώς τα στοιχεία που πρέπει να προσέξουμε ιδιαίτερα κατά την αγορά μας είναι τα ακόλουθα:

Ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων

Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων εκφράζεται σε bits per second (bps) και είναι η ταχύτητα με την οποία μεταφέρονται τα δεδομένα από τον απομακρυσμένο υπολογιστή στο δικό σας - ή αντίστροφα. Σήμερα, το modem που θα αγοράσετε πρέπει να υποστηρίζει οπωσδήποτε ταχύτητα 28.800 bps, σύμφωνα με το πρότυπο V.34. Βέβαια, πρέπει να γνωρίζετε ότι η ταχύτητα αυτή είναι η ανώτερη δυνατή και δεν επιτυγχάνεται πάντα, λόγω των γνωστών προβλημάτων των ελληνικών τηλεπικοινωνιακών γραμμών.



Συμπίεση δεδομένων

Η δυνατότητα συμπίεσης δεδομένων επιτρέπει σε μεγάλα αρχεία δεδομένων να μεταφέρονται σε μικρότερο χρόνο από τον κανονικό, αφού υφίστανται συμπίεση και ελαττώνεται το μέγεθός τους. Ετσι, έχετε κέρδος σε χρόνο, καθώς φυσικά και σε χρήμα, αφού μειώνεται και ο συνολικός χρόνος σύνδεσης. Σήμερα, το modem που θα αγοράσετε πρέπει να υποστηρίζει οπωσδήποτε τα πρότυπα συμπίεσης δεδομένων MNP5 και V.42bis.

Διόρθωση λαθών

Η δυνατότητα διόρθωσης λαθών επιτρέπει να εντοπίζονται και να διορθώνονται πιθανά λάθη που παρουσιάζονται κατά τη μεταφορά των αρχείων από τον απομακρυσμένο υπολογιστή στο δικό σας (ή αντίστροφα), εξαιτίας της κακής ποιότητας των γραμμών, ιδιαίτερα των αναλογικών. Σήμερα, το modem που θα αγοράσετε πρέπει να υποστηρίζει οπωσδήποτε τα πρότυπα διόρθωσης λαθών MNP5 και V.42.

Εσωτερικό-εξωτερικό

Υπάρχουν δύο τύποι modem: το εσωτερικό (κάρτα) και το εξωτερικό (συσκευή). Εχοντας πάντα υπόψη πως το εξωτερικό μοντέλο κοστίζει πάντα λίγο παραπάνω από το αντίστοιχο εσωτερικό (περίπου 10-20%), έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε το είδος που σας ταιριάζει. Η κάρτα εγκαθίσταται στο εσωτερικό του υπολογιστή σας και έτσι δεν καταλαμβάνει επιπλέον χώρο πάνω στο γραφείο σας, ούτε χρειάζεται ξεχωριστή τροφοδοσία ηλεκτρικού ρεύματος, αλλά δεν σας επιτρέπει να ελέγχετε πλήρως το modem, ενώ συχνά, ιδιαίτερα στην Ελλάδα με τα γνωστά προβλήματα των τηλεπικοινωνιακών γραμμών, θα αναγκαστείτε να καταφύγετε στη χρήση των κλασικών τριών πλήκτρων Ctrl+Alt+Del.

Από την άλλη μεριά, η συσκευή που συνδέεται με τον υπολογιστή σας στη σειριακή θύρα RS232 καταλαμβάνει ακόμα ένα - ίσως πολύτιμο - τμήμα του γραφείου σας, αλλά αφ' ενός μπορεί να μεταφερθεί πολύ εύκολα και να συνδεθεί γρήγορα σε άλλον υπολογιστή και αφ' ετέρου σας επιτρέπει πλήρη έλεγχο του modem, με τη βοήθεια των ειδικών leds που βρίσκονται στην μπροστινή πλευρά της. Ετσι, είναι δυνατή η παρακολούθηση βήμα προς βήμα μίας τηλεφωνικής σύνδεσης. Τα leds αυτά ποικίλλουν από συσκευή σε συσκευή και δεν είναι απαραίτητα τοποθετημένα με την ίδια σειρά, ούτε και υπάρχουν όλα σε κάθε μοντέλο, αλλά συνήθως είναι τα ακόλουθα:

MR (Modem Ready): Το modem είναι ανοικτό και έτοιμο να λειτουργήσει.

TR (Terminal Ready): Το modem πληροφορείται με ένα σήμα DTR (Data Terminal Ready) πως το πρόγραμμα επικοινωνίας έχει φορτωθεί στον υπολογιστή και είναι έτοιμο να λειτουργήσει. Οταν διακοπεί μία σύνδεση, το λαμπάκι αυτό σβήνει.

OH (Off Hook): Είτε το modem καλεί έναν τηλεφωνικό αριθμό, είτε μία σύνδεση έχει επιτευχθεί, είτε το modem απαντά σε μία τηλεφωνική κλήση.

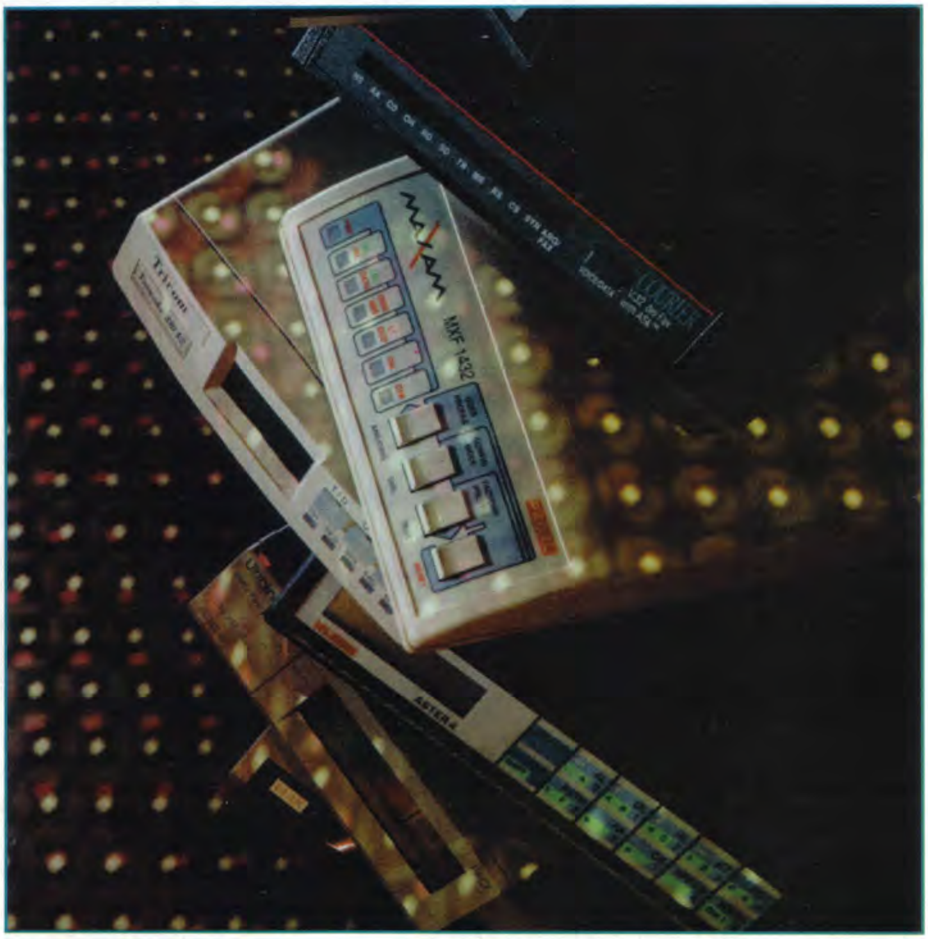
CD (Carrier Detect): Το modem έχει λάβει ένα σήμα carrier και η σύνδεση έχει επιτευχθεί.

RD (Receive Data): Δεδομένα μεταφέρονται (έρχονται) από τον απομακρυσμένο υπολογιστή στο δικό σας υπολογιστή.

SD (Send Data) ή TD (Transfer Data): Δεδομένα μεταφέρονται (στέλνονται)

ΧΡΗΣΙΜΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ MODEMS

Διαθέσιμη σειριακή θύρα MS-DOS και Windows	Βασική διεύθυνση	Interrupt (IRQ)
COM1	03F8	4
COM2	02F8	3
COM3	03F8	4
COM4	02F8	3



από τον υπολογιστή σας στον απομακρυσμένο υπολογιστή.

2400 (2.400 bps): Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της συγκεκριμένης σύνδεσης είναι 2.400 bps.

9600 (9.600 bps): Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της συγκεκριμένης σύνδεσης είναι 9.600 bps.

14400 (14.400 bps): Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της συγκεκριμένης σύνδεσης είναι 14.400 bps.

28800 (28.800 bps): Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της συγκεκριμένης σύνδεσης είναι 28.800 bps.

HS (Highest Speed): Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της συγκεκριμένης σύνδεσης είναι η υψηλότερη δυνατή, από πλευράς modem αλλά και ποιότητας επικοινωνίας.

AA (Auto Answer): Το modem είναι έτοιμο να απαντήσει σε εισερχόμενη τηλεφωνική κλήση.

EC (Error Correction): Η διόρθωση λαθών κατά τη μεταφορά δεδομένων είναι ενεργός.

FAX (Fax mode): Το modem είναι έτοιμο ή λειτουργεί ήδη ως fax.

Φωνή-Τηλεφωνητής

Η δυνατότητα αυτή σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε το modem και ως τηλεφωνική συσκευή ή αυτόματο τηλεφωνητή. Δεν είναι από τα απαραίτητα χαρακτηριστικά που πρέπει οπωσδήποτε να έχει η συσκευή ή η κάρτα που θα αγοράσετε. Θα σας εξυπηρετήσει, ιδιαίτερα αν δεν διαθέτετε ήδη τηλεφωνητή, αλλιώς μάλλον θα επιβαρύνει άσκοπα την τιμή αγοράς.

Fax

Φυσικά, όλα τα σημερινά modems της αγοράς υποστηρίζουν πλέον και τη δυνατότητα χρήσης τους ως fax. Ετσι, εκτός από συνδέσεις με την αγαπημένη σας βάση και περιηγήσεις στο Internet, μπορείτε να στέλνετε κατευθείαν τα κείμενα που γράφετε με τον επεξεργαστή κειμένου του υπολογιστή σας σε οποιαδήποτε συσκευή fax ή σε άλλον υπολογιστή, στον οποίο βρίσκεται συσκευή ή κάρτα modem, καθώς και να λαμβάνετε κείμενα, τα οποία θα εμφανίζονται στην οθόνη σας αρχικά ως εικόνες και με την κατάλληλη επεξεργασία από ένα πρόγραμμα οπτικής αναγνώρισης χαρακτήρων (OCR) και ως κανονικά κείμενα. Πάντως, προσέξτε ώστε το modem που θα αγοράσετε να είναι Class 2 ή 3.

Τέλος, ας δούμε τα βήματα για την εγκατάσταση ενός modem, τα οποία είναι πολύ απλά:

α) Για εξωτερική συσκευή modem:

1) Κλείνουμε τον υπολογιστή, καθώς και όλες τις άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν.

2) Βεβαιωνόμαστε ότι ο διακόπτης λειτουργίας της συσκευής modem είναι στη θέση off (εκτός λειτουργίας).

3) Συνδέουμε το καλώδιο RS232 του modem στη σειριακή θύρα του υπολογιστή.

4) Συνδέουμε το καλώδιο σύνδεσης της συσκευής modem με την τηλεφωνική γραμμή του ΟΤΕ (telephone cord) στην κατάλληλη υποδοχή της συσκευής modem (line jack). Προσοχή! Η σύνδεση πρέπει να γίνει στην υποδοχή που αναγράφει "line" και όχι στην άλλη υποδοχή, η οποία αναγράφει "phone".

5) Αν θέλουμε να έχουμε συνδεδεμένη στην ίδια τηλεφωνική γραμμή και μία τηλεφωνική συσκευή, συνδέουμε το καλώδιο σύνδεσης της συσκευής modem με την τηλεφωνική συσκευή (telephone cord), στην κατάλληλη υποδοχή της συσκευής modem (phone jack). Προσοχή! Η σύνδεση αυτή πρέπει να γίνει στην υποδοχή που αναγράφει "phone" και όχι στην άλλη υποδοχή, που αναγράφει "line".

6) Συνδέουμε το καλώδιο τροφοδοσίας της συσκευής modem (mains cord) στην πρίζα.

7) Ανοίγουμε το modem και τον υπολογιστή. Με τη βοήθεια ενός προγράμματος επικοινωνίας και ορισμένες αρχικές ρυθμίσεις και δοκιμές, συμβουλευόμενοι πάντα το εγχειρίδιο χρήσης του modem, μπορούμε να πραγματοποιήσουμε την πρώτη μας σύνδεση.

β) Για εσωτερική κάρτα modem:

1) Κλείνουμε τον υπολογιστή, καθώς και όλες τις άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν.

2) Αφήνουμε το καλώδιο τροφοδοσίας του υπολογιστή στην πρίζα, έτσι ώστε το σύστημα να παραμένει γειωμένο.

3) Ακουμπάμε κάποιο μεταλλικό σημείο του υπολογιστή, έτσι ώστε να αποφορτίσουμε τον εαυτό μας από το στατικό ηλεκτρισμό, ο οποίος μπορεί να αποβεί μοιραίος για τα κυκλώματα των καρτών του υπολογιστή.

4) Με το κατάλληλο κατσαβίδι, ανοίγουμε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, φυλάσσοντας στην άκρη τις βίδες που βγάζουμε.

5) Απομακρύνουμε το μεταλλικό έλασμα που αντιστοιχεί σε μία κενή θέση της motherboard του υπολογιστή.

6) Εγκαθιστάμε την κάρτα modem στην κενή αυτή θέση, σπρώχνοντάς τη με δύναμη, αλλά και με προσοχή, ώστε να τοποθετηθεί κανονικά στη θέση της. Ισως χρειαστεί κάποια αναδιάταξη των υπόλοιπων καρτών, ώστε η εγκατάσταση της κάρτας ήχου να πραγματοποιηθεί απρόσκοπτα.

7) Βιδώνουμε την κάρτα modem, χρησιμοποιώντας τη βίδα η οποία προηγουμένως στήριζε το μεταλλικό έλασμα που αφαιρέσαμε.

8) Συνδέουμε το καλώδιο σύνδεσης της συσκευής modem με την τηλεφωνική γραμμή του ΟΤΕ (telephone cord) στην κατάλληλη υποδοχή της συσκευής modem (line jack). Προσοχή! Η σύνδεση θα γίνει στην υποδοχή που αναγράφει "line" και όχι στην άλλη υποδοχή, που αναγράφει "phone".

9) Αν θέλουμε να έχουμε στην ίδια τηλεφωνική γραμμή και μία τηλεφωνική συσκευή, συνδέουμε το καλώδιο σύνδεσης της συσκευής modem με την τηλεφωνική συσκευή (telephone cord) στην κατάλληλη υποδοχή της συσκευής modem (phone jack). Προσοχή! Η σύνδεση αυτή πρέπει να γίνει στην υποδοχή που αναγράφει "phone" και όχι στην άλλη υποδοχή, που αναγράφει "line".

10) Κλείνουμε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, προσέχοντας ώστε να χρησιμοποιήσουμε όλες τις βίδες που είχαμε προηγουμένως αφαιρέσει.

11) Ανοίγουμε τον υπολογιστή, καθώς και τις άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν. Με τη βοήθεια ενός προγράμματος επικοινωνίας και ορισμένες αρχικές ρυθμίσεις και δοκιμές, συμβουλευόμενοι πάντα το εγχειρίδιο χρήσης του modem, μπορούμε να πραγματοποιήσουμε την πρώτη μας σύνδεση.



Πρέπει να τονιστεί για ακόμα μία φορά πως με την εμφάνιση των καινούριων Microsoft Windows 95 τα πράγματα έχουν γίνει πολύ πιο εύκολα. Η εγκατάσταση μίας κάρτας ή κάποιας συσκευής modem γίνεται με απλούστερο τρόπο, είτε εντελώς αυτόματα (με την τεχνολογία Plug and Play για τις νέες κάρτες και συσκευές) είτε με απλή επιλογή των κατάλληλων οδηγών (drivers) της συγκεκριμένης κάρτας ή συσκευής για τα Windows 95 από τους αντίστοιχους καταλόγους των Windows.

Τώρα πλέον, μπορείτε να απολαύσετε το καινούριο σας modem. Για να του χαρίσετε όμως τη μέγιστη διάρκεια ζωής, προσέξτε τα ακόλουθα βασικά σημεία:

(1) Μην εκθέτετε τη συσκευή ή την κάρτα modem σε υγρασία ή σε πολύ ψηλή θερμοκρασία.

2) Προφυλάξτε τον υπολογιστή σας και τη συσκευή ή την κάρτα modem από τη σκόνη και τις δονήσεις.

3) Μην τοποθετείτε τον υπολογιστή σας και τη συσκευή ή την κάρτα modem κοντά σε άλλες συσκευές που προκαλούν ηλεκτρικά κύματα ή μαγνητικά πεδία.

4) Μην τοποθετείτε τίποτα επάνω σε εξωτερικές συσκευές modem.

5) Μην ανοίγετε ποτέ και για κανέναν λόγο εξωτερική συσκευή modem και μην προσπαθήσετε να διορθώσετε οποιοδήποτε πρόβλημα σε αυτήν ή στην κάρτα modem. Δεν υπάρχει κάτι που μπορείτε εσείς να επισκευάσετε. Σε περίπτωση βλάβης, απευθυνθείτε αμέσως στον πωλητή της συσκευής ή κατευθείαν στον αντιπρόσωπο της συγκεκριμένης εταιρίας. ■

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ...

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
AMY COMPUTERS A.E.	ΤΡΟΙΑΣ 58 & ΠΡΙΑΜΟΥ (ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ)	6133000
PLOTLINE A.E.	ΜΠΟΤΑΣΗ 8	3840482
ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.	ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15 (ΘΕΣ/ΝΙΚΗ)	031-264608
LEADER	ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44	8210327
CD - LAND	ΡΗΓΑ ΦΕΡΑΙΟΥ 32 (ΜΟΣΧΑΤΟ)	9380347
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ. Α.Ε.Β.Ε.	ΣΥΓΓΡΟΥ 150 & ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ	9242072
POLIMEDIA	ΣΚΟΥΦΟΥ 3	3642992
INFOQUEST	ΠΑΝΤΟΥ 25 (ΚΑΛΛΙΘΕΑ)	9248080 - 3
ALTEC	ΕΥΕΛΠΙΔΩΝ 47	8251650
PROXIMA	ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 132 (ΚΑΛΛΙΘΕΑ)	9577778
ΓΡΑΜΜΗ	ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9	3833357
MICROCHIP	ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42	9961945
COSMODATA	ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27Β	3815921

VISUAL C++ & WIN 32-BIT

Κατασκευάστε τα δικά σας OLE Controls !

(Μέρος 1ο)

Στο προηγούμενο τεύχος αναφέραμε αρκετά για τα OLE controls και την αξιοποίησή τους. Σε αυτό, αλλά και στο επόμενο τεύχος, θα εξετάσουμε με ποιον τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα δικό μας control.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

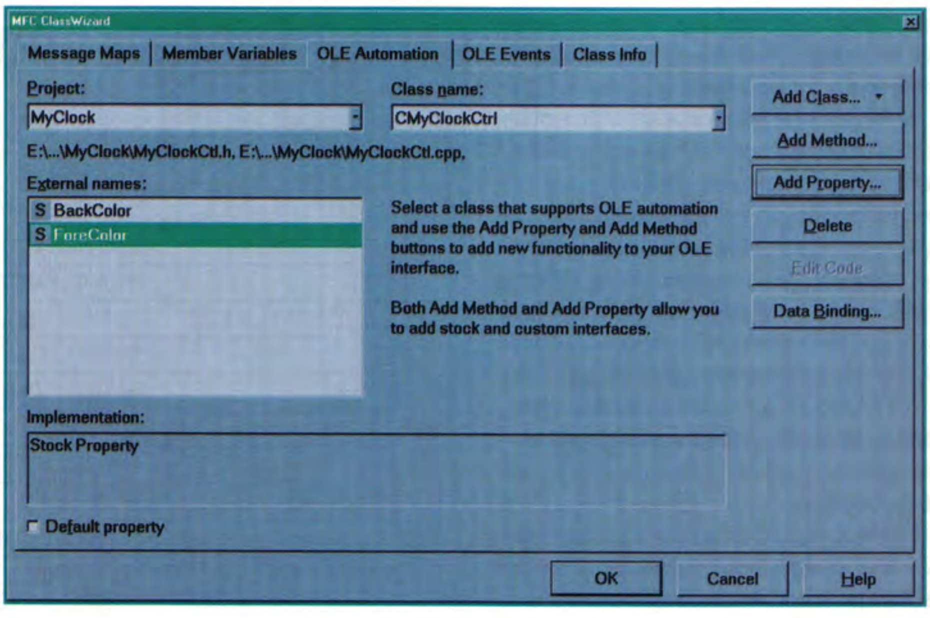


Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, πρακτικά για εμάς ένα OLE control δεν είναι τίποτε άλλο από ένα αρχείο με την κατάληξη .OCX (γι' αυτό θα ακούσετε πολλές φορές να ονομάζονται και OCX controls). Επιτρέπουν τη διασύνδεση και ενσωμάτωση αντικειμένων και είναι βέβαια ανεξάρτητα από προγραμματιστικά εργαλεία. Τα controls που φτιάξατε με τη Visual Basic μπορούν άνετα να χρησιμοποιηθούν από την Visual C++ και αντιστρόφως, ενώ φυσικά το ίδιο ισχύει και για το Delphi της Borland, την Access, τον Powerbuilder και οτιδήποτε δουλεύει με το Win32 API. Με αυτήν τη λογική μπορούμε να εισαγάγουμε άνετα ένα control σε κάποιο dialog box, να ορίσουμε τις παραμέτρους και τα χαρακτηριστικά του, καθώς και να επισυνάψουμε κώδικα στα διάφορα events. Μόλις το ολοκληρώσουμε, μπορούμε να το αποθηκεύσουμε για επαναχρησιμοποίηση στο μέλλον, να το μοιράσουμε σε άλλους προγραμματιστές (με το αζημίωτο φυσικά), οι οποίοι εν συνεχεία θα το συμπεριλάβουν πολύ εύκολα στα projects που ετοιμάζουν. Υπό αυτή την έννοια, ένα OCX control είναι ό,τι πιο μοντέρνο και σύγχρονο σήμερα, αφού μας φέρνει πολύ κοντά στη λογική των "εξαρτημάτων" (components) και το αντίστοιχο λογισμικό που σχεδιάζεται βάσει αυτών, με μία πράγματι modular αντίληψη.

Αυτό που εμείς θα σχεδιάσουμε και υλοποιήσουμε είναι ένα απλό ρολογάκι με την ονομασία MyClock.OCX, το οποίο θα δείχνει απερίσπαστα την ώρα, όπου κι αν το τοποθετήσετε.

ΠΙΑΝΟΝΤΑΣ ΔΟΥΛΕΙΑ...

Κατά τα γνωστά, ξεκινάμε να δημιουργήσουμε ένα καινούριο project. Αυτήν τη φορά, όμως, δεν θα επιλέξουμε τον MFC AppWizard(exe) αλλά τον OLE ControlWizard. Μέσα από δύο απλά βήματα, ορίζουμε τα βασικά γνωρίσματα του control μας. Δεν



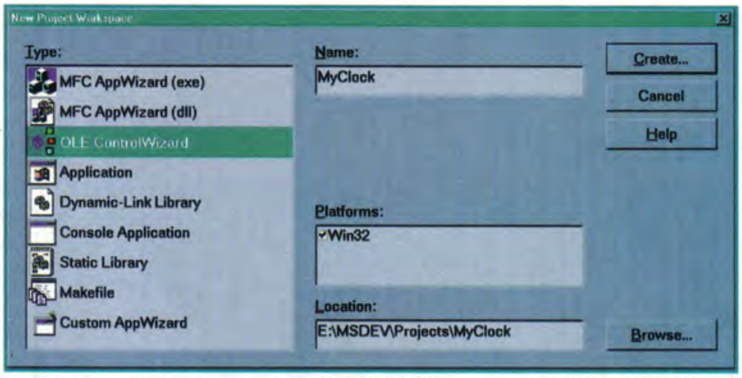
χρειάζεται να καθορίσετε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, απλώς αφήνετε τα ήδη υπάρχοντα ως έχουν. Κάπου θα παρατηρήσετε μια ένδειξη επιλογής για runtime license. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να προγραμματίσετε το control, ώστε να ενεργοποιείται όταν ο χρήστης-developer πληρώσει στο δημιουργό ένα συγκεκριμένο ποσό.

Μόλις ο σχετικός Wizard ολοκληρώσει την εργασία του και δημιουργήσει τα σχετικά αρχεία, είμαστε ήδη έτοιμοι να ελέγξουμε τη στοιχειώδη μορφή που έχει ήδη αποκτήσει στο control μας. Διαλέξτε τό Build MyClock.OCX από το σχετικό menu και θα δημιουργηθεί το σχετικό αρχείο, ενώ ταυτόχρονα το OLE control θα γίνει registered.

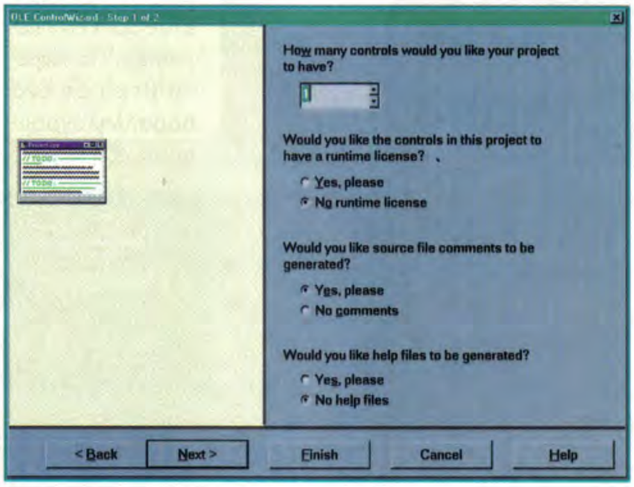
ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΣ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Ωρα να τεστάρουμε τη δημιουργία μας! Κανονικά, θα έπρεπε να δημιουργήσουμε ένα καινούριο project, κανονικής εφαρμογής αυτήν τη φορά, και να εισαγάγουμε το control μας σε μία φόρμα ή ένα dialog box. Ενας άλλος πιο σύντομος τρόπος για την πραγματοποίηση αυτού του ελέγχου είναι το πρόγραμμα Test Container. Για να το ενεργοποιήσετε, δεν έχετε παρά να διαλέξετε τη σχετική ένδειξη στο menu Tools. Μόλις εμφανιστεί η οθόνη του προγράμματος αυτού, το οποίο δεν είναι παρά ένας "υποδοχέας" που μας επιτρέπει να εισάγουμε και να δοκιμάζουμε controls, πηγαίνετε στο menu Edit και διαλέξτε Insert OLE Control... Στη συνέχεια, απλώς διαλέγετε το δικό μας control από τη λίστα.

Προς το παρόν δεν θα δείτε και πολλά, αφού το μόνο που κάναμε ήταν να χρησιμοποιήσουμε τα στοιχειώδη αποτελέσματα του OLE Wizard. Το μόνο που θα δείτε είναι μια... συμπαθητική έλλειψη, με ένα πλαίσιο να την περιβάλλει. Μπορείτε να της αλλάξετε το μέγεθος ή να τη μετακινήσετε, αλλά από εκεί και πέρα τίποτε περισσότερο. Αυτό είναι λογικό, διότι εμείς δεν έχουμε κάνει καμία ενέργεια customization ακόμη. Επίσης, αν παρατηρήσετε προσεκτικά την οθόνη του Test Container, θα δείτε ότι το εικονίδιο του Control μας δείχνει μία εικόνα με τα γράμματα OCX ή by default, δηλαδή επιλογή που δίνει ο Wizard. Εμείς θέλουμε να μεταβάλουμε την εικόνα αυτή ώστε να δείχνει ένα απλό ρολόι. Η εικόνα δεν θα εμφανίζεται στην οθόνη, δεν αντιπροσωπεύει δηλαδή το user interface του control μας. Θα εμφανίζεται όμως στην Component Gallery, όταν το εισάγουμε σε αυτήν, ως αντιπροσωπευτική απεικόνιση του δημιουργήματός μας. Για να αλλάξετε την εικόνα με μία της αρεσκείας σας που θα ζωγραφίσετε ο ίδιος, διαλέξτε το ResourceView tab, επεκτείνετε το MyClock, διαλέξτε το παρακλάδι με την ένδειξη Bitmap και κάντε διπλό κλικ στο IDB_MYCLOCK. Θα εμφανιστούν τα κατάλληλα εργαλεία σχεδίασης και μπορείτε πλέον να αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη. Πάντως, για να σχεδιάσετε ένα απλό ρολόι, δεν χρειάζεστε ιδιαίτερο ταλέντο. Ενας κύκλος με δύο γραμμές σε γωνία 90 μοιρών φτάνουν για να δώσουν την απαραίτητη ψευδαίσθηση στον εξωτερικό παρατηρητή.



Ο OLE ControlWizard μας απαλλάσει από αρκετό κόπο, κατά τη δημιουργία των OCX controls.



Στο πρώτο παράθυρο του Wizard ορίζετε τις βασικές παραμέτρους δημιουργίας.

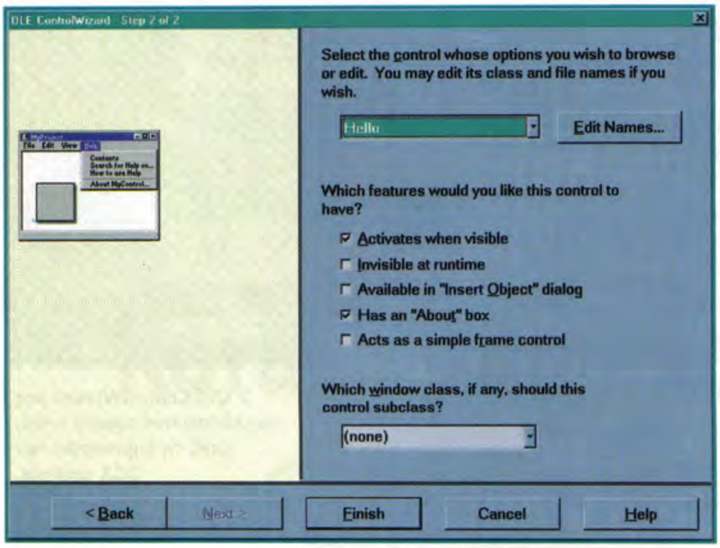
ΒΕΛΤΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ CONTROL ΜΑΣ

Καιρός να προχωρήσουμε σε πιο σοβαρή εργασία. Αφήνουμε προς το παρόν τον Test Container στην ησυχία του και επιστρέφουμε στο Developer Studio. Εκεί, μας ενδιαφέρει να ανοίξουμε το αρχείο MyClockCtl.cpp, που είναι και το implementation file - αυτό που υλοποιεί σχεδιαστικά την εμφάνιση του control - και να εντοπίσουμε τη συνάρτηση OnDraw() η οποία λογικά θα είναι κάπως έτσι:

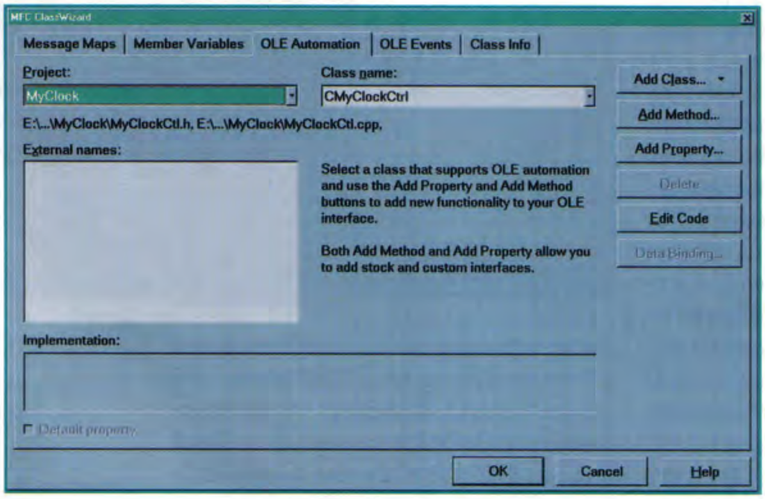
```
void CMyClockCtrl::OnDraw(
  CDC* pdc, const CRect& rcBounds, const
   CRect& rcInvalid)
{
 // TODO: Replace the following code with your
   own drawing code.
 pdc->FillRect(rcBounds,
   CBrush::FromHandle((HBRUSH)GetStockObje
   ct(WHITE_BRUSH)));
 pdc->Ellipse(rcBounds);
}
```

Ο προηγούμενος κώδικας, όπως καταλαβαίνετε, είναι υπεύθυνος για τη μέχρι τώρα εμφάνιση της έλλειψης. Η συνάρτηση OnDraw εκτελείται αυτόματα, όταν υπάρξει για οποιονδήποτε λόγο ανάγκη να σχεδιαστεί το control. Διαγράψτε τον κώδικά της και αντικαταστήστε τον με τον ακόλουθο:

```
void CMyClockCtrl::OnDraw(
  CDC* pdc, const CRect& rcBounds, const
   CRect& rcInvalid)
{
 // TODO: Replace the following code with your
```



Εδώ διαλέγετε χαρακτηριστικά εμφάνισης, καθώς και την περίπτωση του subclassing, δηλαδή, το control σας να επεκτείνει τις δυνατότητες κάποιου υπάρχοντος.



Η επιλογή OLE Automation του ClassWizard, για τη δημιουργία custom interfaces και άλλων επεκτάσεων.

```
own drawing code.
pdc-
>ExtTextOut(rcBounds.left, rcBounds.top,
ETO_CLIPPED,
rcBounds, "This is my first OCX Control", 28,
NULL);

}
```

Καταρχήν, η παράμετρος pdc είναι pointer σε ένα CDC και... τώρα σας έκανα την καρδιά περιβόλι. Ενα CDC (Control Device Context, καλύτερα τώρα;) είναι μια νοητή περιοχή στην οποία ζωγραφίζουμε τα περιεχόμενα του control, προτού το αποτέλεσμα εμφανιστεί στην οθόνη. Εν συνεχεία, καλούμε τη συνάρτηση ExtTextOut, η οποία με λίγα λόγια εμφανίζει ένα string στην περιοχή που καταλαμβάνει το control. Μπορεί αυτό να ακούγεται απλό και κάπως υποτιμητικό για μία ολόκληρη συνάρτηση, αλλά πιστέψτε με αυτό ακριβώς κάνει. Η μεταβλητή rcBounds είναι ένα παραλληλόγραμμο, συγκεκριμένα ένα αντικείμενο της γνωστής τάξης CRect, και ορίζει τις διαστάσεις του control μας. Η σταθερά ETO_CLIPPED "περιορίζει" το κείμενο μέσα σε ένα παραλληλόγραμμο, ενώ η πέμπτη και έκτη παράμετρος είναι αντίστοιχα το κείμενο που επιθυμούμε να εμφανιστεί και το μήκος του.

ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΩΡΑ...

Κουράγιο και φτάσαμε στην πηγή. Ο παρακάτω κώδικας μεταβάλλει για μία ακόμη φορά τα περιεχόμενα της πολύπαθης συνάρτησης OnDraw(), ώστε η τελευταία να δείχνει την τρέχουσα ώρα. Ανασκουμπωθείτε, λοιπόν, διότι αρχίζει η πληκτρολόγηση και πάλι:

```
void CMyClockCtrl::OnDraw(
  CDC* pdc, const CRect& rcBounds, const
   CRect& rcInvalid)
{
// TODO: Replace the following code with your
   own drawing code.

chat CurrentTime[30];
struct tm *newtime;
long lTime;

// Ανάκτηση της τρέχουσας ένδειξης της ώρας
time(&lTime);
newtime=localtime(&lTime);

// Μετατροπή της ώρας σε string
strcpy(CurrentTime, asctime(newtime));

// Προσθήκη ενός κενού χαρακτήρα στο string
CurrentTime[24]=' ';

// Τερματισμός του string
CurrentTime[25]=0;

// Εμφάνιση της ώρας στην
οθόνη

pdc->ExtTextOut(rcBounds.left,
rcBounds.top, ETO_CLIPPED,
 rcBounds, CurrentTime,
strlen(CurrentTime), NULL);

}
```

Ο κώδικάς μας είναι απλός σε γενικές γραμμές. Τρεις μεταβλητές στην αρχή ορίζουν μια συμβολοσειρά, μία απλή δομή δεδομένων και έναν μεγάλο ακέραιο. Ο υπόλοιπος κώδικας χρησιμοποιεί αυτές τις μεταβλητές για την ανάκτηση και εμφάνιση του χρόνου. Οι συναρτήσεις time() και localtime κάνουν τη "βρώμικη" δουλειά της ανάγνωσης των χρονικών δεδομένων. Μετά τις απαραίτητες μετατροπές των αριθμητικών δεδομένων σε string, η συνάρτηση ExtTextOut αναλαμβάνει την εμφάνιση επί της οθόνης.

Κάντε build πάλι το control, ύστερα από αυτές τις αλλαγές, και ανοίξτε το από τον Test Container. Αυτήν τη φορά εμφανίζονται η ημερομηνία και η ώρα (μεγαλώστε όμως λίγο τις διαστάσεις, για να φαίνεται ολόκληρο το κείμενο των ενδείξεων). Το εμφανές ελάττωμα είναι ότι οι ενδείξεις αυτές δεν ανανεώνονται διαρκώς, όπως θα όφειλαν να κάνουν. Επιστροφή λοιπόν στο Developer Studio για τις απαραίτητες μετατροπές και προσθήκες.

ΣΥΝΕΧΗΣ ΡΟΗ

Για να ανανεώνεται συνεχώς ο χρόνος στο control, όπως αναμένουμε να είναι η φυσιολογική του συμπεριφορά, χρειάζονται δύο επιπλέον βήματα:

- Να γράψουμε κώδικα που θα εγκαθιστά έναν timer ειδικά για το control μας, με ένα διάστημα 1.000 millisecond να μεσολαβεί.
- Να επισυνάψουμε κώδικα στο event WM_TIMER.

Από τον ClassWizard τώρα πια μπορούμε να προσθέσουμε δύο νέες συναρτήσεις για τα μηνύματα WM_CREATE και WM_TIMER:

```
int CMyClockCtrl::OnCreate(LPCREATESTRUCT
   lpCreateStruct)
{
 if (COleControl::OnCreate(lpCreateStruct) == -1)
 return -1;

// TODO: Add your specialized creation code
   here

// Εγκατάσταση ενός timer
SetTimer(1, 1000, NULL);

return 0;
}

void CMyClockCtrl::OnTimer(UINT nIDEvent)
{
// TODO: Add your message handler code here
   and/or call default

//Προκαλούμε κλήση της συνάρτησης OnDraw()

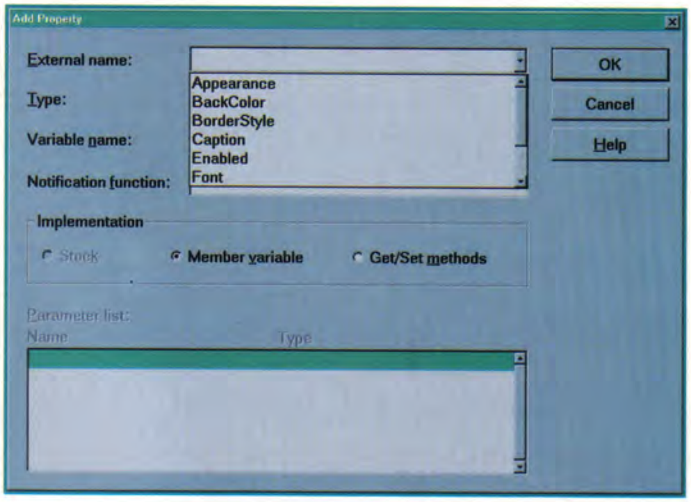
InvalidateControl();

COleControl::OnTimer(nIDEvent);
}
```

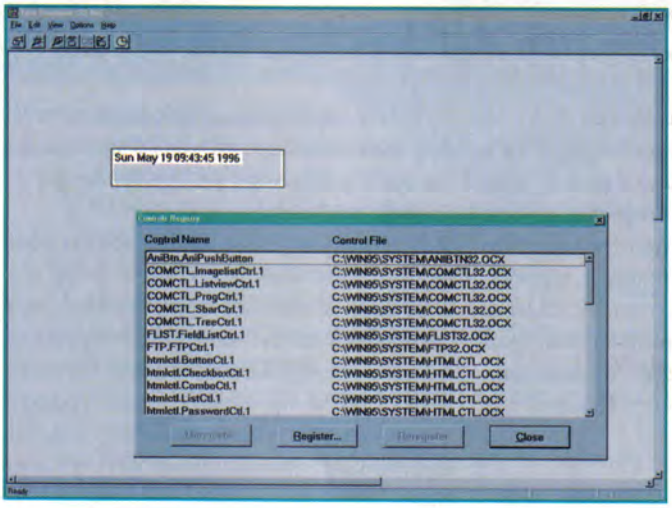
Η πρώτη συνάρτηση ενεργοποιείται όταν δημιουργείται για πρώτη φορά το control, οπότε και εγκαθίσταται ο σχετικός timer. Στη δεύτερη συνάρτηση φροντίζουμε σε κάθε διακοπή του timer να καλείται η συνάρτηση InvalidateControl(), που εξαναγκάζει αυτόματα το control να επανασχεδιαστεί, οπότε έχει και την ενημερωμένη έκδοση του χρόνου. Κατά τα γνωστά, δοκιμάζετε από τον Test Container το control μας, για να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές.

ΠΑΜΕ ΠΑΡΑΚΑΤΩ...

Το control μας, βέβαια, δεν αρκείται στα χαρακτηριστικά που είδαμε έως τώρα. Εχουμε πολύ δρόμο να διανύσουμε, έως ότου μπορέσουμε να ισχυριστούμε ότι εξαντλήσαμε τις δυνατότητες παραμετροποίησης και επεκτάσεων. Αυτό που θα δούμε ευθύς αμέσως είναι τα περίφημα stock properties (ή standard properties), τα οποία είναι καθορισμένα εκ των προτέρων. Τα ονόματά τους δίνονται στην ακόλουθη λίστα:



Το πλαίσιο διαλόγου Add Property με τα έτοιμα ονόματα.



Το control εν δράσει! Δεν είναι και ό,τι πιο εντυπωσιακό έχετε δει, αλλά κάνει καλά τη δουλειά του.

Appearance: Η εμφάνιση του control, αν για παράδειγμα θα είναι 3-D ή επίπεδο.

BackColor: Το background χρώμα.

BorderStyle: Το στιλ που θα έχει το περίγραμμα.

Caption: Η επικεφαλίδα-τίτλος του control μας.

Enabled: Με αυτόν το διακόπτη καθορίζουμε αν το control θα είναι ενεργό ή όχι.

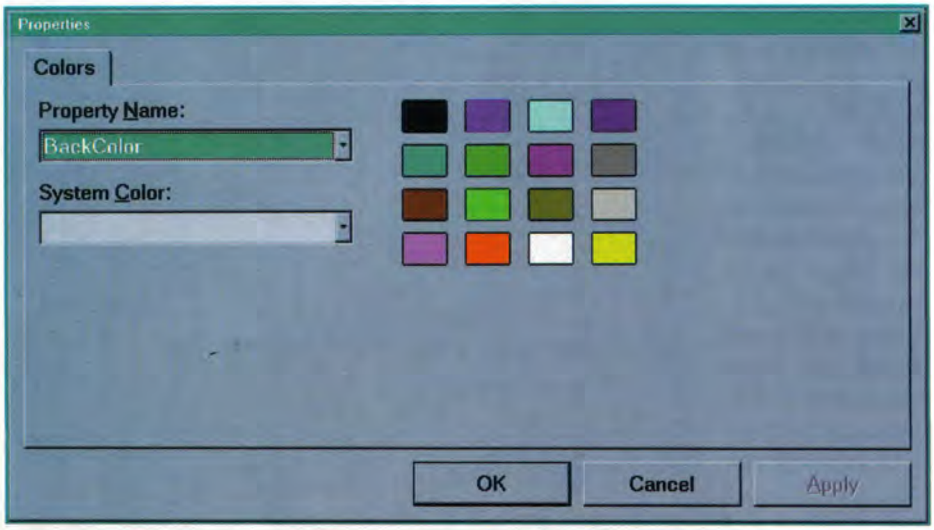
Font: Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται για την αποτύπωση του κειμένου - στο παράδειγμά μας θα μπορούσε ο χρόνος να εμφανίζεται με διαφορετικό font.

ForeColor: Το χρώμα του προσκηνίου.

HWnd: Το control του νοητού παραθύρου που περιέχει το control, το οποίο μας επιτρέπει να ασκούμε έλεγχο.

Text: Το κείμενο που περικλείεται.

Εμείς, για να εξοικειωθούμε με τις έτοιμες αυτές παραμέτρους, μπορούμε να ορίσουμε για εξάσκηση τα χρώματα στο υπόβαθρο αλλά και το παρασκήνιο. Βοηθός μας στην προσπάθεια αυτή θα είναι και πάλι ο πανταχού παρών ClassWizard. Ενεργοποιώντας τον, επιλέγουμε μετά το tab με την ένδειξη OLE Automation, προσέχοντας ώστε να είναι ρυθμισμένο το list box με τα ονόματα των τάξεων, στην ένδειξη CMyClockCtrl. Ακολούθως, κάνουμε κλικ στο button Add Property, οπότε εμφανίζεται επί της οθόνης το ανάλογο dialog box. Εμείς πολύ απλά θα διαλέξουμε το όνομα BackColor από την drop down list με την ένδειξη External name. Πατάμε ΟΚ και βλέπουμε ότι στον ClassWizard έχει προστεθεί τώρα η σχετική εγγραφή. Με παρόμοιο τρόπο, εισάγουμε



Τα properties του control μας σε ό,τι αφορά το χρώμα, μέσα από το αντίστοιχο dialog box του Test Container.

και το χαρακτηριστικό ForeColor. Κατά τα γνωστά, compile, link και μετά άνοιγμα από τον Test Container. Αφού εισάγετε το control για δοκιμή, διαλέξτε Properties από το menu View και θα εμφανιστεί ένα κουτί διαλόγου με τα χαρακτηριστικά και τις τιμές τους. Μπορείτε να πειραματιστείτε, αλλά οι αλλαγές δεν θα πραγματοποιούνται, διότι ακόμη δεν έχουμε εισαγάγει τον απαραίτητο κώδικα. Αυτό θα γίνει στο επόμενο τεύχος με το καλό.

SOFTWARE DEVELOPMENT ΚΑΙ INTERNET

Λίγες χρήσιμες κουβέντες για το μέλλον, προτού κλείσουμε και γι' αυτόν το μήνα. Η εποχή που σχεδιάζαμε και αναπτύσσαμε λογισμικό για απομονωμένους σταθμούς εργασίας σε λίγο θα ανήκει στο παρελθόν. Το μέλλον ανήκει σίγουρα στα δίκτυα. Εδώ, κύριος παίκτης εμφανίζεται η γνωστή μας Java, η οποία φέρεται ότι θα ενσωματωθεί σύντομα στα Windows 95, Windows NT, αλλά και στο OS/2. Εφόσον έχετε ήδη γνώσεις πάνω στην C++, δεν θα σας ξενίσει ιδιαίτερα η φιλοσοφία της. Παρά την έντονη δραστηριότητα γύρω από την προώθησή της, δεν είναι άμοιρη προβλημάτων. Εχοντας ακόμη προβλήματα ασφάλειας και διαρροές μνήμης, δίχως ξεκάθαρη δομή τάξεων (τουλάχιστον όπως έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε στον παραθυρικό προγραμματισμό) και όντας απελπιστικά αργή, δεν προσφέρεται ακόμη για σοβαρή ανάπτυξη προγραμμάτων. Το σίγουρο είναι πως το να έχουμε δυναμικές εφαρμογές μέσα σε σελίδες είναι καταπληκτικό και θα αποτελέσει την κινητήρια δύναμη για την περαιτέρω ανάπτυξη του Internet.

Μια άλλη τεχνολογία που κερδίζει έδαφος και αποτελεί το αντίπαλο δέος της Java είναι οι προτάσεις της Microsoft που περιγράφονται στο ActiveX development kit, το οποίο εξέδωσε πρόσφατα. Κεντρικοί άξονες αυτής της δέσμης προδιαγραφών για την ανάπτυξη εφαρμογών στο Internet είναι το ISAPI (Internet Server API), η Visual Basic Script για την ανάπτυξη μικρών, απλών εφαρμογών και μια σειρά από άλλα πρότυπα που έχουν να κάνουν με ασφάλεια, μεταφορά αρχείων, ελεγχόμενο κώδικα εφαρμογών και επεκτάσεις της HTML. Από τα πιο ενδιαφέροντα σημεία, όμως, είναι η έκδοση των COM Objects, τα οποία θα είναι επεκτάσεις των σημερινών OCX controls, ώστε να μπορούν να δουλεύουν αξιόπιστα σε περιβάλλον Internet. Με αυτόν τον τρόπο, η μετάβαση στον καινούριο δικτυακό κόσμο θα είναι όσο το δυνατόν ευκολότερη, καθώς θα στηριζόμαστε σε μεθόδους με τις οποίες έχουμε ήδη συνηθίσει να εργαζόμαστε. Επιπλέον, υπάρχουν και τα λεγόμενα OLE Document Objects, τα οποία θα μας επιτρέπουν να έχουμε σύνθετα έγγραφα εφαρμογών που υποστηρίζουν OLE 2.0 μέσα σε σελίδες Web. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι, σε μία σελίδα που επισκέπτεστε, μπορεί να συναντήσετε ένα έγγραφο του Word ή του Excel. Μπορείτε να αλλάξετε παραμέτρους και επιπλέον να ενεργοποιήσετε το in-place editing. Με μια επιλογή, δηλαδή, να ενεργοποιηθεί το Word ή το Excel και να εμφανιστούν οι μπάρες λειτουργίας τους μέσα στην Web page.

Εκτός τούτου, οι καινούριες εφαρμογές που ετοιμάζονται θα είναι και αυτές προσαρμοσμένες στο πνεύμα του Internet, καθώς θα συνεργάζονται άμεσα με αυτό. Τα δεδομένα με τα οποία δουλεύετε, θα έχουν μια ενοποιημένη μορφή, είτε προέρχονται από τον τοπικό σας δίσκο είτε βρίσκονται σε μία διεύθυνση του Δικτύου. Ο αγαπημένος σας επεξεργαστής κειμένου θα λειτουργεί και σαν browser, ενώ θα μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να μετατρέπετε τα έγγραφά σας σε format HTML, έτοιμα προς άμεση δημοσίευση. Θα μπορείτε να εισάγετε εύκολα multimedia υλικό σε σελίδες, ενώ με το Win32 Internet API οι εφαρμογές θα έχουν εύκολη πρόσβαση σε υπηρεσίες του Internet όπως HTTP, FTP και GOPHER.

Μπορεί ακόμη να φαντάζει μακρινή η στιγμή εκείνη που θα αναγκαστούμε να σκεφτόμαστε την ανάπτυξη λογισμικού για τον World Wide Web και όσα λέμε να ακούγονται εξαιρετικά προχωρημένα, τουλάχιστον για τη χώρα μας, αλλά είναι βέβαιο ότι θα φτάσει. Καλό θα είναι να συνηθίζετε από τώρα την ιδέα. Ούτως ή άλλως, όλες αυτές οι προτάσεις εργαλείων και νέων τεχνολογιών υπόκεινται ακόμη σε επεξεργασία και δεν έχουν λάβει τελική μορφή. Οταν θα κυκλοφορήσουν επαγγελματικά εργαλεία που θα τις αξιοποιούν, τότε θα μπορούμε να μιλάμε για σοβαρή δουλειά. Πάντως, η τάση είναι τα πακέτα, με τα οποία δουλεύουμε ήδη, να επεκτείνονται και να προσαρμόζονται στις απαιτήσεις που θέτει το Internet. Ετσι η Borland C++ 5.0 έχει συμπεριλάβει επιπλέον εργαλεία για εύκολο development, ενώ το ίδιο αναμένεται για την επόμενη κύρια έκδοση της Visual C++. Με αυτόν τον τρόπο, δεν εγκαταλείπετε το γνώριμο περιβάλλον των εργαλείων που έχετε συνηθίσει, απλώς αυτά εμπλουτίζονται με νέες δυνατότητες, με βάση την υπάρχουσα φιλοσοφία εργασίας.

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ...

Ολοκληρώνουμε τη δημιουργία του control μας. Λογικά θα περισσέψει λίγος χώρος ώστε να μιλήσουμε και για multitasking. Ως τότε, καλό προγραμματισμό, με λίγα bugs και περίσσεια δημιουργικότητας!

■

HOW TO

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



UNDELETE

Αγαπητό PC Master,

Εδώ και αρκετό καιρό ασχολούμαι με τον προγραμματισμό σε Pascal και Assembly. Πρόσφατα όμως συνάντησα κάποια προβλήματα και θα ήθελα να με βοηθήσεις.

1) Πώς κάνω Undelete σε ένα αρχείο; Ξέρω ότι το DOS δεν σβήνει όλο το αρχείο αλλά αλλάζει τον πρώτο χαρακτήρα του σε E5h, όμως, ενώ από το directory μπορώ να βρω τον πρώτο cluster του αρχείου, δεν μπορώ να βρω τους επόμενους, γιατί οι τιμές τους στα δύο FAT έχουν μηδενιστεί. Πώς γίνεται undelete στα long filenames των Windows 95;

2) Ποιο είναι το format των long filenames των Windows 95 όπως αυτά γράφονται στο δίσκο;

ΥΓ: Αν δεν μπορείς να απαντήσεις σε κάποια ερώτηση, σε παρακαλώ να το γράψεις για να μην περιμένω άδικα.

Φιλικά,

Γιάννης Τσοπόκης

✔ 1) Η ανάκτηση ενός διαγραμμένου αρχείου είναι ένα αρκετά πολύπλοκο ζήτημα. Πρώτα από όλα θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ανάκτηση διαγραμμένου αρχείου μπορεί να γίνει με ασφάλεια μόνο όταν οι αλλαγές που γίνονται στο σύστημα αρχείων καταγράφονται συνεχώς όπως, για παράδειγμα, επιτυγχάνεται εκτελώντας την εντολή

UNDELETE /S

ή την εντολή

UNDELETE /D

(μπορείς να δεις τις λεπτομέρειες κάθε εντολής στο εγχειρίδιο του DOS 6). Και στις δύο περιπτώσεις, όταν σβήνουμε ένα αρχείο, το σύστημα καταχωρίζει σε ένα ειδικό αρχείο τις ενότητες (clusters) που ανήκαν στο διαγραφέν αρχείο, από όπου στη συνέχεια τις διαβάζει το πρόγραμμα UNDELETE, όταν ανακτάμε το αρχείο. Το σύστημα επίσης φροντίζει να μην εκχωρήσει τις διαγραμμένες ενότητες σε άλλα αρχεία που δημιουργούμε (εκτός αν ο ελεύθερος χώρος στο δίσκο περιοριστεί σημαντικά και δεν έχει άλλη επιλογή).

Οταν δεν καταγράφονται οι διαγραφές (αυτή είναι η συνηθισμένη κατάσταση στους απανταχού υπολογιστές), η ανάκτηση ενός διαγραμμένου αρχείου γίνεται "μαντεύοντας" ποιες ενότητες ανήκουν σε αυτό. Αρχικά το πρόγραμμα UNDELETE εντοπίζει στον κατάλογο (directory) την καταχώριση που αντιστοιχεί στο αρχείο που θέλουμε να ανακτήσουμε και υπολογίζει το πλήθος των ενοτήτων που πρέπει να ανήκουν σε αυτό (το μήκος του αρχείου είναι ένα από τα στοιχεία που φυλάσσονται στην καταχώριση του καταλόγου). Στη συνέχεια, ξεκινώντας από την αρχική ενότητα, προσθέτει στο αρχείο διαδοχικά όσες ενότητες βρίσκει ελεύθερες, μέχρι να συμπληρωθεί ο απαιτούμενος αριθμός. Ανάμεσα σε δύο ελεύθερες ενότητες που θα προστεθούν στο αρχείο, μπορούν να παρεμβάλλονται άλλες ενότητες που ανήκουν σε άλλα αρχεία. Σύμφωνα με αυτή την τεχνική, καμία πληροφορία από τους πίνακες κατανομής αρχείων (FAT) δεν είναι απαραίτητη (αλλά ούτε και διαθέσιμη) στη διαδικασία ανάκτησης διαγραμμένων αρχείων.

Οπως καταλαβαίνουμε, η μέθοδος αυτή δεν είναι απόλυτα ασφαλής. Ας υποθέσουμε ότι έχουμε δημιουργήσει το αρχείο FILE1 το οποίο καταλαμβάνει την ενότητα 1001 και το αρχείο FILE2 το οποίο καταλαμβάνει τις ενότητες 1000 και 1002. Στη συνέχεια, διαγράφουμε και τα δύο αρχεία και ξεκινάμε τη διαδικασία ανάκτησης. Αν ανακτήσουμε πρώτα το αρχείο FILE2, τότε θα αποδοθούν σε αυτό οι ενότητες 1000 και 1001 και η προσπάθεια ανάκτησης του αρχείου FILE1 θα αποτύχει, γιατί η αρχική ενότητα θα είναι πλέον κατειλημμένη (έτσι θα έχουμε ένα αρχείο μισό-σωστό και ένα αρχείο που θα έχουμε χάσει). Αν, αντίθετα, ανακτήσουμε πρώτα το αρχείο FILE1 και στη συνέχεια το αρχείο FILE2, τότε και τα δύο αρχεία θα ανακτηθούν σωστά, μια και στο αρχείο FILE1 θα αποδοθεί η ενότητα 1001 και στο αρχείο FILE2 οι ενότητες 1000 και 1002 (η ενότητα 1000 είναι η αρχική, η 1001 είναι δεσμευμένη -από το FILE1- και έτσι η "επόμενη ελεύθερη" ενότητα είναι η 1002).

Η ανάκτηση των μακρών ονομάτων των Windows 95 είναι κάπως πιο πολύπλοκη, όπως θα φανεί από την επόμενη παράγραφο όπου περιγράφεται η κωδικοποίησή τους στους καταλόγους.

2) Η Microsoft, θέλοντας να εξασφαλίσει συμβατότητα με παλαιότερες εκδόσεις του DOS, διάλεξε έναν αρκετά περίεργο τρόπο να κωδικοποιήσει τα μακρά ονόματα στους καταλόγους. Οταν δημιουργούμε ένα αρχείο με μακρύ όνομα, στον κατάλογο προστίθενται δύο λογικές καταχωρίσεις, η πρώτη από τις οποίες περιέχει το μακρύ όνομα και η δεύτερη το "συμβατικό" όνομα των 8 χαρακτήρων που βλέπουν οι προγενέστερες των Windows 95 εφαρμογές. Η δεύτερη λογική καταχώριση αντιστοιχεί ακριβώς σε μία φυσική καταχώριση του καταλόγου (32 bytes), ενώ η πρώτη μπορεί να εκτείνεται σε άνω της μίας φυσικές καταχωρίσεις, μια και το μακρύ όνομα μπορεί να έχει μέχρι 255 χαρακτήρες που σαφώς δεν μπορούν να χωρέσουν σε μία φυσική καταχώριση των 32 bytes. Ολες αυτές οι καταχωρίσεις έχουν στο πεδίο "ιδιοχαρακτηριστικά αρχείου" (file attributes) την τιμή 0fh, η οποία για το DOS 6 (και τις προηγούμενες εκδόσεις) είναι παράλογη, μια και ορίζει ότι το αρχείο είναι ανάγνωσης μόνο (read only), κρυφό (hidden), αρ-

χείο συστήματος (system file), όνομα δίσκου (volume label) και υποκατάλογος ταυτόχρονα! Επίσης, το πεδίο "αρχικός τομέας" της καταχώρισης τίθεται ίσο με 0, οπότε να συμπληρωθεί η εικόνα μιας απαράδεκτης, για το DOS 6, καταχώρισης.

Τα bytes κάθε καταχώρισης, τώρα, που αντιστοιχεί σε μακρύ όνομα αρχείου παίρνουν τιμές σύμφωνα με τον ακόλουθο αλγόριθμο:

- Το πρώτο byte είναι ο αύξων αριθμός της καταχώρισης, ξεκινώντας από το 1. Στην τελευταία καταχώριση το bit 6 παίρνει την τιμή 1 (π.χ. αν χρειάζονται τρεις καταχωρίσεις για την αναπαράσταση ενός μακρού ονόματος, το πρώτο byte της τρίτης καταχώρισης θα έχει τιμή 043h).
- Το δωδέκατο byte έχει την τιμή 15 (είναι το byte "ιδιοχαρακτηριστικά αρχείου").
- Το δέκατο τέταρτο byte έχει την τιμή 0CFh (πρόκειται για ένα από τα bytes που στο DOS 6 χαρακτηρίζονται "δεσμευμένα").
- Ολα τα υπόλοιπα μονά bytes (3, 5, ..., 31) καθώς και το 26ο byte (αντιστοιχεί στο πρώτο byte του ιδιοχαρακτηριστικού "ενότητα") έχουν τιμή 0.
- Οσα bytes περισσεύουν, χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση χαρακτήρων του μακρού ονόματος.

Ενα παράδειγμα θα ξεκαθαρίσει κάπως την πιο πάνω περιγραφή. Εστω ότι έχουμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο LongFileName.Text, το οποίο για τις προγενέστερες των Windows 95 εφαρμογές θα έχει το όνομα LONGFI1.TEX. Στον κατάλογο θα εισαχθούν οι πιο κάτω καταχωρίσεις (ο συμβολισμός 0xxh χρησιμοποιείται για να δηλώσει κάποια τιμή, ενώ οι χαρακτήρες παρατίθενται κανονικά):

Πρώτο τμήμα της λογικής καταχώρισης για το μακρύ όνομα:

001h L 000h o 000h n 000h g 000h F 000h 00fh 000h 0CFh i 000h

l 000h e 000h N 000h a 000h m 000h 000h 000h e 000h . 000h

Δεύτερο τμήμα της 000h καταχώρισης για το μακρύ όνομα:

042h T 000h e 000h x 000h t 000h 000h 000h 00fh 000h 0CFh 0FFh 0FFh

0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 000h 000h 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh

(Οπως βλέπουμε, τα bytes που δεν χρησιμοποιούνται τίθενται στην τιμή 0FFh.)

Η καταχώριση για το όνομα LONGFI1.TEX είναι μία κανονική καταχώριση καταλόγου. Κλείνοντας να σημειώσουμε ότι στο δίσκο πρώτα γράφεται η λογική καταχώριση για το μακρύ όνομα (και μάλιστα με τα τμήματά της διατεταγμένα αντίστροφα, δηλαδή το τελευταίο τμήμα γράφεται πρώτο, στη συνέχεια το προτελευταίο κ.ο.κ.) και αμέσως μετά γράφεται η καταχώριση για το συντετμημένο όνομα του αρχείου.

GW BASIC ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και την ποιότητα των θεμάτων σου. Ασχολούμαι με τη γλώσσα GW-BASIC και χρειάζομαι τη βοήθειά σου για τη διεκπεραίωση ενός προγράμματος.

α) Θα ήθελα ένα προγραμματάκι με το οποίο θα μετακινώ ένα ανθρωπάκι στην οθόνη με τα βελάκια (please, μη με παραπέμψεις σε άλλο τεύχος και σχετικό πρόγραμμα).

β) Ακόμη, έστω ότι ο χρήστης πρέπει να δώσει τον αριθμό μιας από τις επιλογές που εμφανίζονται στην οθόνη και ότι οι επιλογές είναι 5. Πώς γίνεται με το πάτημα του πλήκτρου 1 να εκτελείται η εισαγωγή της εντολής χωρίς ENTER, ενώ αν ο αριθμός είναι από 6 και άνω να βγάζει μήνυμα λάθους (δώσε προγραμματάκι);

γ) Πώς θα κάνω ηχητική επένδυση η οποία θα ακούγεται, ενώ παράλληλα θα εκτελείται το υπόλοιπο πρόγραμμα; Επίσης, θέλω να σταματάει όταν τελειώνει το πρόγραμμα.

δ) Πώς μετατρέπω ένα αρχείο *.bas σε *.exe; Ποιο πρόγραμμα μου προτείνεις;

Με εκτίμηση,
Θύμιος Π.

α) Στη λίστα που ακολουθεί φαίνεται το πρόγραμμα που ζητάς (χωρίς παραπομπή σε άλλο τεύχος). Τα σχόλια που υπάρχουν στο πρόγραμμα θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
10 REM *** Αρχείο SPR.BAS ***
20 REM Γραφικά CGA
30 SCREEN 1
40 REM Δημιουργία της φιγούρας
50 CIRCLE (7, 7), 5
60 LINE (7, 12)-(7, 22)
70 LINE (7, 22)-(2, 27)
80 LINE (7, 22)-(12, 27)
90 LINE (7, 14)-(3, 18)
100 LINE (7, 14)-(11, 18)
110 REM Αποθήκευση της
    φιγούρας σε μεταβλητή
120 DIM a%(100)
130 GET (1, 1)-(24, 29), a%

140 REM Αρχικοποίηση των
    μεταβλητών
150 X = 150
160 Y = 100
170 CLS
180 PUT (X, Y), a%
190 LOCATE 25, 1
200 PRINT "Πατήστε F10 για
    έξοδο.";

210 REM Χειρισμός
    πληκτρολογίου. Για κάθε
220 REM πλήκτρο που μας
    ενδιαφέρει, ορίζουμε
230 REM τη ρουτίνα που θα
    καλείται.
240 ON KEY(11) GOSUB 400:
    REM Βελάκι πάνω
250 ON KEY(12) GOSUB 600:
    REM Βελάκι αριστερά
260 ON KEY(13) GOSUB 700:
    REM Βελάκι δεξιά
270 ON KEY(14) GOSUB 500:
    REM Βελάκι κάτω
280 ON KEY(10) GOSUB 800:
    REM F10 = τέλος

290 REM Ενεργοποίηση των
    ρουτινών χειρισμού
    πληκτρολογίου
300 KEY(10) ON
310 KEY(11) ON
320 KEY(12) ON
330 KEY(13) ON
340 KEY(14) ON
350 TMP$ = INKEY$: REM Για να
    αδειάζει η ενδιάμεση μνήμη
    πληκτρολογίου
360 GOTO 350
400 REM Κίνηση πάνω
410 IF (Y <= 2) THEN RETURN
420 Y = Y - 1
430 PUT (X, Y), a%, PSET
440 RETURN
500 REM Κίνηση κάτω
510 IF (Y >= 150) THEN RETURN
520 Y = Y + 1
530 PUT (X, Y), a%, PSET
540 RETURN

600 REM Κίνηση αριστερά
610 IF (X <= 2) THEN RETURN
620 X = X - 1
630 PUT (X, Y), a%, PSET
640 RETURN

700 REM Κίνηση δεξιά
710 IF (X >= 290) THEN RETURN
720 X = X + 1
730 PUT (X, Y), a%, PSET
```

```
740 RETURN
800 REM Τέλος προγράμματος
810 STOP
```

β) Η GW-BASIC προσφέρει τη συνάρτηση INKEY$ η οποία διαβάζει χαρακτήρες από το πληκτρολόγιο χωρίς να περιμένει να πατηθεί το πλήκτρο ENTER. Ο τρόπος χρήσης της συνάρτησης INKEY$ για την κατασκευή ενός μενού φαίνεται στη λίστα που ακολουθεί.

```
10 REM *** Αρχείο Menu3.BAS ***
20 REM Πρόγραμμα GW-Basic για
30 REM εμφάνιση μενού
40 REM Καθαρισμός οθόνης και τύπωμα επιλογών
50 CLS
60 PRINT "1. Επιλογή 1"
70 PRINT "2. Επιλογή 2"
80 PRINT "3. Επιλογή 3"
90 PRINT "4. Επιλογή 4"
100 PRINT "5. Επιλογή 5"
101 REM Ανάγνωση του επόμενου πατήματος πλήκτρου
110 A$ = INKEY$: IF A$ = "" THEN GOTO 110
120 IF (A$ >= "1") AND (A$ <= "5") THEN GOTO 210
121 REM Το πλήκτρο δεν αντιστοιχεί σε κάποια επιλογή
122 REM Εμφανίζεται ένα μήνυμα λάθους
130 LOCATE 10, 1
140 PRINT "Παρακαλώ, πατήστε ένα πλήκτρο από το 1 έως το 5";
141 REM Παράγεται ένας ειδοποιητικός ήχος
150 BEEP
151 REM Αναμονή δύο δευτερολέπτων
160 WaitVal = TIMER
170 IF (TIMER - WaitVal < 2) THEN GOTO 170
171 REM Διαγραφή του μηνύματος λάθους
180 LOCATE 10, 1
190 PRINT SPACE$(70);
191 REM Επιστροφή στο βρόχο ανάγνωσης πλήκτρου
200 GOTO 110
210 REM Εκτέλεση του κατάλληλου τμήματος κώδικα
211 REM Υπολογίζεται ο αριθμός της επιλογής και
212 REM καλείται η κατάλληλη υπορουτίνα
220 CLS
230 CommandNo = ASC(A$) - ASC("0")
240 ON CommandNo GOTO 1000, 2000, 3000, 4000, 5000
1000 REM Κώδικας για την εκτέλεση της "επιλογής 1"
1010 PRINT "Εκτέλεση επιλογής 1"
1020 STOP
2000 REM Κώδικας για την εκτέλεση της "επιλογής 2"
2010 PRINT "Εκτέλεση επιλογής 2"
2020 STOP
3000 REM Κώδικας για την εκτέλεση της "επιλογής 3"
3010 PRINT "Εκτέλεση επιλογής 3"
3020 STOP
4000 REM Κώδικας για την εκτέλεση της "επιλογής 4"
4010 PRINT "Εκτέλεση επιλογής 4"
4020 STOP
5000 REM Κώδικας για την εκτέλεση της "επιλογής 5"
5010 PRINT "Εκτέλεση επιλογής 5"
5020 STOP
```

γ) Για να ακούγεται ένα μουσικό θέμα παράλληλα με την εκτέλεση του προγράμματος μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εντολή PLAY. Αν στο όρισμα της εντολής PLAY υπάρχουν οι χαρακτήρες MB, η εκτέλεση του μουσικού θέματος γίνεται στο παρασκήνιο, χωρίς να επηρεάζεται η κανονική ροή του προγράμματος. Μπορείς, μάλιστα, να χρησιμοποιήσεις και την εντολή ON PLAY, οπότε στην περίπτωση που το μουσικό θέμα τελειώνει πριν από την

εκτέλεση του προγράμματος να ακούγεται ξανά από την αρχή. Ολα αυτά φαίνονται στη λίστα που ακολουθεί.

```
10 REM *** Αρχείο PLAY_BG.BAS ***
20 REM Οι πρώτες νότες του Fur Elise αποθηκεύονται
30 REM σε μία συμβολοσειρά. Η συμβολοσειρά ξεκινά
40 REM με τους χαρακτήρες MB ώστε η εκτέλεση του
50 REM μουσικού θέματος να μη διακόπτει το πρόγραμμα.
60 FurElise$ = "MBo3L8ED+ED+Eo2Bo3DCL2o2A"
70 PLAY FurElise$
71 REM Αν μένουν λιγότερες από 4 νότες, καλείται η
80 REM διαδικασία στη γραμμή 1000.
90 ON PLAY(4) GOSUB 1000
100 PLAY ON
101 REM Ενας απλός βρόχος που καταναλώνει χρόνο
110 FOR I = 1 TO 10000
120 LOCATE 1, 1
130 PRINT I
140 NEXT I
150 STOP
1000 REM Εκτέλεση του μουσικού κομματιού ξανά
1010 REM (οι νότες από την προηγούμενη εκτέλεση
1020 REM που δεν έχουν παιχτεί θα ακουστούν προτού
1030 REM ξεκινήσει η επανάληψη)
1040 PLAY FurElise$
1050 RETURN
```

δ) Θα χρειαστείς έναν μεταγλωττιστή BASIC, όπως η Quick Basic (όχι η QBASIC), η Turbo Basic κ.λπ. Η Quick Basic είναι σαφώς η πιο διαδεδομένη και εξελιγμένη από άποψη εκδόσεων, οπότε είναι μάλλον η καλύτερη επιλογή. Σε περιβάλλον Windows υπάρχει επίσης και η Visual Basic.

Αν καταφέρεις να βρεις κάποια αρκετά παλαιά έκδοση της C για DOS, θα μπορέσεις να την εκτελέσεις σε 8088. Από όσο μπορούμε να θυμηθούμε, η Turbo C 2.0 και η Quick C 1.0 έτρεχαν σίγουρα σε περιβάλλον 8088. Για να μην ταλαιπωρηθείς, όμως, θα συνιστούσαμε να διαθέτει σκληρό δίσκο το μηχάνημα.

ΣΤΟΧΟΣ ΣΧΗΜΑΤΟΣ "Χ"

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου. Ασχολούμαι με GW-BASIC και θα ήθελα να με βοηθήσεις για ένα πρόγραμμα που φτιάχνω.

α) Θα ήθελα ένα προγραμματάκι που να εμφανίζει ένα στόχο σχήματος Χ, ο οποίος θα μετακινείται με τα βελάκια. Επίσης, θέλω ο στόχος αυτός, πατώντας την μπάρα διαστήματος, να σκοτώνει έναν κινούμενο χαρακτήρα (όχι CHR$) διότι δουλεύω το πρόγραμμα σε SCREEN 1 και θέλω γραφικά. Οταν ο χαρακτήρας σκοτωθεί, θέλω να εμφανίζονται άλλοι δύο (συνολικά 5) και με την εκτέλεση καθενός να προστίθενται 50 πόντοι στο σκορ.

β) Πώς θα δημιουργήσω απαγορευμένες θέσεις στην οθόνη για το στόχο, για παράδειγμα, πάνω σε ένα αντικείμενο;

γ) Πώς θα περιορίσω το στόχο μέσα σε ένα μεγάλο ορθογώνιο πλαίσιο;

δ) Πώς θα ενεργοποιώ μία λειτουργία μεταφέροντας το στόχο πάνω σε ένα αντικείμενο και πατώντας το ENTER;

Με εκτίμηση,
Ηλίας Λ.

HOW TO

Το πρόγραμμα που περιγράφεις φαίνεται στη λίστα που ακολουθεί, αλλά είναι γραμμένο σε QBasic αντί για GW-Basic. Η QBasic περιλαμβάνεται στην έκδοση 5.0 του MS-DOS και στις μεταγενέστερες, οπότε δεν θα πρέπει να υπάρχει πρόβλημα εύρεσής της. Τα βελάκια κίνησης του δρομέα παγιδεύονται μέσω της εντολής KEY και όταν πατιέται κάποιο από αυτά, καλείται η αντίστοιχη διαδικασία που φροντίζει για την κίνηση του στόχου. Το ίδιο συμβαίνει και με τα πλήκτρα της μπάρας διαστήματος και το ENTER: όταν πατηθεί η μπάρα διαστήματος, καλείται μία διαδικασία που φροντίζει για την "εξαφάνιση" των εχθρικών χαρακτήρων που βρίσκονται στο πεδίο δράσης του. Για κάθε εξαφανιζόμενο χαρακτήρα δημιουργούνται δύο νέοι σε τυχαίες θέσεις. Οταν πατηθεί το πλήκτρο ENTER, καλείται μία διαδικασία που εξετάζει αν ο στόχος βρισκόταν πάνω από κάποιο αντικείμενο και, αν ναι, εκτελούνται οι κατάλληλες εντολές.

Οι διαδικασίες που φροντίζουν για τη μετακίνηση του στόχου, ελέγχουν αν αυτός προσπαθεί να εισέλθει σε κάποια απαγορευμένη περιοχή (οι απαγορευμένες περιοχές ορίζονται ως "ειδικά αντικείμενα") και αν διαπιστωθεί κάτι τέτοιο, απαγορεύουν την κίνηση προς αυτή την κατεύθυνση. Στις ίδιες διαδικασίες είναι ενσωματωμένος και έλεγχος για να μη φεύγει ο στόχος εκτός των ορίων της οθόνης. Ουσιαστικά, ο έλεγχος αυτός περιορίζει την κίνηση του στόχου σε ένα ορθογώνιο του οποίου οι διαστάσεις είναι ίσες με αυτές της οθόνης (φυσικά μπορούν να τροποποιηθούν).

Στην τρέχουσα έκδοση του προγράμματος, όπως εμφανίζεται στη λίστα που ακολουθεί, δεν υπάρχει κανένας τρόπος να τελειώσει το παιχνίδι (εκτός εάν πατηθεί το πλήκτρο Escape). Ενας τέτοιος έλεγχος πρέπει να ενσωματωθεί στον κύριο βρόχο του παιχνιδιού [το τμήμα ανάμεσα στην ετικέτα GameLoop και στην εντολή IF (GameOver = 0) THEN GOTO GameLoop]. Επίσης, για να λειτουργεί σωστά το σύστημα χειρισμού πλήκτρων της QBasic, θα πρέπει το NumLock να είναι ανενεργό.

```
REM *** Αρχείο SPRITES1.BAS
   ***
DECLARE FUNCTION
   AreasOverlap (X1 AS
   INTEGER, Y1 AS INTEGER, L1
   AS INTEGER, H1 AS INTEGER,
   X2 AS INTEGER, Y2 AS
   INTEGER, L2 AS INTEGER, H2
   AS INTEGER)
SCREEN 1 ' Γραφικά CGA.
' Στον πίνακα a αποθηκεύονται
   όλες οι φιγούρες
DIM A%(1 TO 200)
' Σχεδιασμός και αποθήκευση της
   εχθρικής φιγούρας
CIRCLE (7, 7), 5
LINE (7, 12)-(7, 22)
LINE (7, 22)-(2, 27)
LINE (7, 22)-(12, 27)
LINE (7, 14)-(3, 18)
LINE (7, 14)-(11, 18)
GET (1, 2)-(13, 28), A%(1)
' Σχεδιασμός και αποθήκευση του
   στόχου
CLS
LINE (1, 1)-(8, 8)
LINE (8, 1)-(1, 8)
GET (1, 1)-(8, 8), A%(100)
REM Σταθερές για τους τύπους
   των φιγούρων
CONST None = 0
CONST Target = 1
CONST Enemy = 2

REM Η δομή στην οποία
   φυλάσσονται πληροφορίες για
   τις φιγούρες
TYPE SpriteInfo
SpriteType AS INTEGER
DataOffset AS INTEGER
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
OldX AS INTEGER
OldY AS INTEGER
Height AS INTEGER
Width1 AS INTEGER
END TYPE
REM Δομή στην οποία
   φυλάσσονται πληροφορίες για
   τις ειδικές
REM θέσεις της οθόνης. Για την
   απεικόνισή τους
   χρησιμοποιούνται
REM απλά ορθογώνια, τα οποία
   είναι είτε γεμισμένα είτε όχι.
TYPE SpecialItem
ItemName AS STRING * 10
FilledBox AS INTEGER ' 1, αν το
   ορθογώνιο πρέπει να είναι
   γεμισμένο
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
Height AS INTEGER
Width1 AS INTEGER
AllowTarget AS INTEGER ' 1 =
   επιτρέπεται να περάσει
' ο στόχος πάνω από το
   αντικείμενο
AllowEnemy AS INTEGER ' 1 =
   επιτρέπεται να περάσουν οι
   εχθρικές
' φιγούρες πάνω από το
   αντικείμενο
END TYPE
REM Πίνακας με 6 θέσεις για
   πληροφορίες σχετικές
REM με τις φιγούρες. Η πρώτη
   θέση έχει πάντα
REM πληροφορίες για το στόχο
REM και οι υπόλοιπες για τους
   εχθρούς (αν υπάρχουν).
CONST NoSprites = 6
DIM Sprites(NoSprites) AS
   SpriteInfo
REM Αρχικοποίηση των
   μεταβλητών για τις φιγούρες
Sprites(1).SpriteType = Target
Sprites(1).DataOffset = 100
Sprites(1).X = 1
Sprites(1).Y = 1
Sprites(1).OldX = -1
Sprites(1).OldY = -1
Sprites(1).Height = 8
Sprites(1).Width1 = 8
Sprites(2).SpriteType = Enemy
Sprites(2).DataOffset = 1
Sprites(2).X = 140
Sprites(2).Y = 85
Sprites(2).OldX = -1
Sprites(2).OldY = -1
Sprites(2).Height = 27
Sprites(2).Width1 = 13

FOR I = 3 TO NoSprites
Sprites(I).SpriteType = None
NEXT I

CONST NoSpecialItems = 2
' Πίνακας για τα ειδικά
   αντικείμενα
DIM
   SpecialItems(NoSpecialItems)
   AS SpecialItem
SpecialItems(1).ItemName =
   "Enemy H.Q."
SpecialItems(1).FilledBox = 0
SpecialItems(1).X = 1
SpecialItems(1).Y = 160
SpecialItems(1).Height = 30
SpecialItems(1).Width1 = 20
SpecialItems(1).AllowEnemy = 1
SpecialItems(1).AllowTarget = 0

SpecialItems(2).ItemName =
   "ScoreBoost"
SpecialItems(2).FilledBox = 1
SpecialItems(2).X = 250
SpecialItems(2).Y = 160
SpecialItems(2).Height = 10
SpecialItems(2).Width1 = 10
SpecialItems(2).AllowEnemy = 0
SpecialItems(2).AllowTarget = 1

REM Αρχικοποίηση μεταβλητών
   και οθόνης
CLS
GOSUB PrintItems
GOSUB PrintSprites
Score = 0
LOCATE 25, 20
PRINT "Score = "; Score;
GameOver = 0

REM Αρχικοποίηση χειριστών
   πληκτρολογίου
ON KEY(11) GOSUB Up 'Βελάκι
```

```
  πάνω
ON KEY(12) GOSUB Left 'Βελάκι
  αριστερά
ON KEY(13) GOSUB Right 'Βελάκι
  δεξιά
ON KEY(14) GOSUB Down
  'Βελάκι κάτω
KEY 15, CHR$(0) + CHR$(1) '
  Escape
ON KEY(15) GOSUB EndProg
KEY 17, CHR$(0) + CHR$(57)
  'Μπάρα διαστήματος
ON KEY(17) GOSUB Shoot
KEY 18, CHR$(0) + CHR$(28)
ON KEY(18) GOSUB TestItems
KEY(11) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON
KEY(14) ON
KEY(15) ON
KEY(16) ON
KEY(17) ON
KEY(18) ON
RANDOMIZE TIMER
GameLoop:
TMP$ = INKEY$ 'Για να αδειάζει η
  ενδιάμεση μνήμη
  πληκτρολογίου
REM Κίνηση εχθρικών
  χαρακτήρων
GOSUB MoveSprites
REM Τύπωμα χαρακτήρων στη
  νέα θέση
GOSUB PrintSprites
REM Εκτύπωση της βαθμολογίας
LOCATE 25, 20
PRINT "Score = "; Score;
IF (GameOver = 0) THEN GOTO
  GameLoop

LOCATE 12, 8
COLOR 1
PRINT "G A M E  O V E R"
END

Up:
REM Κίνηση πάνω
IF (Sprites(1).Y = 1) THEN
  RETURN
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
  KEY(13) OFF: KEY(14) OFF
Sprites(1).Y = Sprites(1).Y - 1
GOSUB CheckValidTarget
IF (TargetCollides) THEN
  Sprites(1).Y = Sprites(1).Y - 1
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
  KEY(13) ON: KEY(14) ON
RETURN

Down:
REM Κίνηση κάτω
IF (Sprites(1).Y >= 180) THEN
  RETURN
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
  KEY(13) OFF: KEY(14) OFF
Sprites(1).Y = Sprites(1).Y + 1
GOSUB CheckValidTarget
IF (TargetCollides) THEN
  Sprites(1).Y = Sprites(1).Y - 1
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
  KEY(13) ON: KEY(14) ON
RETURN
Left:
REM Κίνηση αριστερά
IF (Sprites(1).X = 1) THEN
  RETURN
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
  KEY(13) OFF: KEY(14) OFF
Sprites(1).X = Sprites(1).X - 1
GOSUB CheckValidTarget
IF (TargetCollides) THEN
  Sprites(1).X = Sprites(1).X + 1
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
  KEY(13) ON: KEY(14) ON
RETURN
Right:
REM Κίνηση δεξιά
IF (Sprites(1).X >= 310) THEN
  RETURN
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
  KEY(13) OFF: KEY(14) OFF
Sprites(1).X = Sprites(1).X + 1
GOSUB CheckValidTarget
IF (TargetCollides) THEN
  Sprites(1).X = Sprites(1).X - 1
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
  KEY(13) ON: KEY(14) ON
RETURN

CheckValidTarget:
REM Ελεγχος αν ο στόχος
  βρίσκεται σε περιοχή όπου δεν
REM επιτρέπεται η είσοδός του
  (αντικείμενο για το οποίο το
  πεδίο
REM AllowTarget έχει τιμή 1.
TargetCollides = 0
FOR U = 1 TO NoSpecialItems
IF (SpecialItems(U).AllowTarget =
  0) AND
  (AreasOverlap(Sprites(1).X,
  Sprites(1).Y, Sprites(1).Width1,
  Sprites(1).Height,
  SpecialItems(U).X,
  SpecialItems(U).Y,
  SpecialItems(U).Width1,
  SpecialItems(U).Height)) THEN
TargetCollides = 1
END IF
NEXT U
RETURN
Shoot:
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
  KEY(13) OFF: KEY(14) OFF:
  KEY(15) OFF: KEY(16) OFF
SI = 2
Done = 0
WHILE ((SI <= NoSprites) AND
  (Done = 0))
IF ((Sprites(SI).SpriteType =
  Enemy) AND
  AreasOverlap(Sprites(1).OldX,
  Sprites(1).OldY,
  Sprites(1).Width1,
  Sprites(1).Height, Sprites(SI).X,
  Sprites(SI).Y,
  Sprites(SI).Width1,
  Sprites(SI).Height)) THEN
REM Η εχθρική φιγούρα
  χτυπήθηκε. Θέτουμε τη
  μεταβλητή DONE
REM στην τιμή 1 ώστε να μη
  χτυπηθούν άλλες φιγούρες
  από
REM τον ίδιο πυροβολισμό.
Done = 1
Sprites(SI).SpriteType = None
REM Σβήνουμε τη φιγούρα από
  την οθόνη
PUT (Sprites(SI).OldX,
  Sprites(SI).OldY),
  A%(Sprites(SI).DataOffset),
  XOR
REM Αύξηση της βαθμολογίας
Score = Score + 50
REM Δημιουργία των νέων
  εχθρών. Ο πρώτος
  καταλαμβάνει τη
REM θέση του εχθρού που
  χτυπήθηκε, ενώ ο δεύτερος
  καταλαμβάνει
REM μία ελεύθερη θέση του
  πίνακα. Αν δεν υπάρχει
  ελεύθερη θέση,
REM ο εχθρός δεν δημιουργείται.
NewEnemyPosn = SI
GOSUB NewEnemy
NewEnemyPosn = -1
REM Αναζήτηση ελεύθερης θέσης
FOR EmptySeek = 2 TO 6
IF
  (Sprites(EmptySeek).SpriteTyp
  e = None) THEN
  NewEnemyPosn = EmptySeek
NEXT EmptySeek
IF (NewEnemyPosn <> -1) THEN
  GOSUB NewEnemy
END IF
SI = SI + 1
WEND
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
  KEY(13) ON: KEY(14) ON:
  KEY(15) ON: KEY(16) ON
RETURN

NewEnemy:
REM Δημιουργία νέου εχθρού στη
  θέση NewEnemyPosn του
  πίνακα Sprites.
REM Γίνονται έλεγχοι ώστε ο
  εχθρός να μην βρίσκεται σε
  απαγορευμένη
REM περιοχή
Sprites(NewEnemyPosn).SpriteTy
  pe = Enemy
Sprites(NewEnemyPosn).DataOffs
  et = 1
Sprites(NewEnemyPosn).OldX = -
  1
Sprites(NewEnemyPosn).OldY = -
  1
Sprites(NewEnemyPosn).Height =
  27
Sprites(NewEnemyPosn).Width1
  = 13
DO
REM Απόδοση τυχαίας θέσης
Sprites(NewEnemyPosn).X =
  INT(RND * (320 -
  Sprites(NewEnemyPosn).Width
  1 - 2)) + 1
Sprites(NewEnemyPosn).Y =
```

```
INT(RND * (200 -
   Sprites(NewEnemyPosn).Heigh
   t - 2)) + 1
REM Ελεγχος αν η τυχαία θέση
   επικαλύπτεται με
   απαγορευμένη περιοχή
PosnValid = 1
FOR PCheck = 1 TO
   NoSpecialItems
IF
   ((SpecialItems(PCheck).AllowE
   nemy = 0) AND
   (AreasOverlap(Sprites(NewEne
   myPosn).X,
   Sprites(NewEnemyPosn).Y,
   Sprites(NewEnemyPosn).Width
   1,
   Sprites(NewEnemyPosn).Heigh
   t, SpecialItems(PCheck).X,
   SpecialItems(PCheck).Y,
   SpecialItems(PCheck).Width1,
   SpecialItems(PCheck).Height)))
   THEN PosnValid = 0
NEXT PCheck
LOOP WHILE (PosnValid = 0)
RETURN
TestItems:
REM Ελεγχος αν το πλήκτρο
   ENTER πατήθηκε, ενώ ο στόχος
   βρισκόταν
REM πάνω από κάποιο ειδικό
   αντικείμενο.
FOR TI = 1 TO NoSpecialItems
IF (AreasOverlap(Sprites(1).X,
   Sprites(1).Y, Sprites(1).Width1,
   Sprites(1).Height,
   SpecialItems(TI).X,
   SpecialItems(TI).Y,
   SpecialItems(TI).Width1,
   SpecialItems(TI).Height))
   THEN
REM Το πλήκτρο ENTER
   πατήθηκε πάνω από
   αντικείμενο.
REM Εκτελείται κώδικας ανάλογα
   με το ποιο ήταν το αντικείμενο.
SELECT CASE
   (SpecialItems(TI).ItemName)
CASE "ScoreBoost"
REM Αύξηση της βαθμολογίας
   κατά 10 βαθμούς
Score = Score + 10
END SELECT
END IF
NEXT TI
RETURN


EndProg:
REM Τέλος προγράμματος
STOP

PrintSprites:
REM Τύπωμα των φιγούρων
KEY(11) OFF: KEY(12) OFF:
   KEY(13) OFF: KEY(14) OFF:
   KEY(15) OFF: KEY(16) OFF
FOR I = NoSprites TO 1 STEP -1
IF ((Sprites(I).SpriteType <>
   None) AND ((Sprites(I).OldX
   <> Sprites(I).X) OR
   (Sprites(I).OldY <>
   Sprites(I).Y))) THEN
IF (Sprites(I).OldX <> -1) THEN
   PUT (Sprites(I).OldX,
   Sprites(I).OldY),
   A%(Sprites(I).DataOffset), XOR
PUT (Sprites(I).X, Sprites(I).Y),
   A%(Sprites(I).DataOffset), XOR
Sprites(I).OldX = Sprites(I).X
Sprites(I).OldY = Sprites(I).Y
END IF
NEXT I
KEY(11) ON: KEY(12) ON:
   KEY(13) ON: KEY(14) ON:
   KEY(15) ON: KEY(16) ON
RETURN


PrintItems:
DIM X AS SpecialItem
FOR I = 1 TO 2
X = SpecialItems(I)
IF X.FilledBox = 1 THEN
LINE (X.X, X.Y)-(X.X + X.Width1 -
   1, X.Y + X.Height - 1), , BF
ELSE
LINE (X.X, X.Y)-(X.X + X.Width1 -
   1, X.Y + X.Height - 1), , B
END IF
NEXT I

MoveSprites:
FOR I = 2 TO NoSprites
REM Κίνηση των εχθρικών
   χαρακτήρων με τυχαίο τρόπο
IF (Sprites(I).SpriteType = Enemy)
   THEN
REM Υπολογισμός νέας θέσης
Sprites(I).X = Sprites(I).X +
   INT(RND * 3) - 1
Sprites(I).Y = Sprites(I).Y +
   INT(RND * 3) - 1
REM Ελεγχος αν η νέα θέση είναι
   εκτός των ορίων της
REM οθόνης. Αν είναι, οι
   συντεταγμένες διορθώνονται
IF (Sprites(I).X < 1) THEN
   Sprites(I).X = 1
IF (Sprites(I).X + Sprites(I).Width1
   >= 320) THEN Sprites(I).X =
   320 - Sprites(I).Width1 - 1
IF (Sprites(I).Y < 1) THEN
   Sprites(I).Y = 1
IF (Sprites(I).Y + Sprites(I).Height
   >= 200) THEN Sprites(I).Y =
   200 - Sprites(I).Height - 1
REM Ελεγχος αν η νέα θέση της
   φιγούρας είναι απαγορευμένη,
REM δηλαδή, η φιγούρα
   βρίσκεται πάνω από
   αντικείμενο για το
REM οποίο το πεδίο AllowEnemy
   έχει τιμή 0. Αν συμβαίνει κάτι
REM τέτοιο, ο χαρακτήρας
   επανέρχεται στην αρχική του
   θέση
FOR J = 1 TO NoSpecialItems
IF (SpecialItems(J).AllowEnemy =
   0) AND
   (AreasOverlap(Sprites(I).X,
   Sprites(I).Y, Sprites(I).Width1,
   Sprites(I).Height,
   SpecialItems(J).X,
   SpecialItems(J).Y,
   SpecialItems(J).Width1,
   SpecialItems(J).Height)) THEN
Sprites(I).X = Sprites(I).OldX
Sprites(I).Y = Sprites(I).OldY
END IF
NEXT J
END IF
NEXT I
RETURN

FUNCTION AreasOverlap (X1 AS
   INTEGER, Y1 AS INTEGER, L1
   AS INTEGER, H1 AS INTEGER,
   X2 AS INTEGER, Y2 AS
   INTEGER, L2 AS INTEGER, H2
   AS INTEGER)
IF (X1 + L1 <= X2) OR (X2 + L2
   <= X1) OR (Y1 + H1 <= Y2) OR
   (Y2 + H2 <= Y1) THEN
AreasOverlap = 0
ELSE
AreasOverlap = 1
END IF
END FUNCTION
```

ΑΡΧΕΙΑ .BMP

Αγαπητό περιοδικό, Εχω μία απορία εδώ και πολύ καιρό σχετικά με τα αρχεία *.bmp και *.pcx. Προσπάθησα να κατασκευάσω ένα προγραμματάκι στην Quick Basic που να εμφανίζω στην οθόνη εικόνες *.bmp και δεν πέτυχε. Θα ήθελα να μου κατασκευάσεις ένα πρόγραμμα που να δίνεις το όνομα του αρχείου με επέκταση .bmp και να το εμφανίζει στην οθόνη. Και αν είναι δυνατόν, λέω αν, επάνω από την εικόνα bmp να γράφω ό,τι θέλω, π.χ. να εμφανίζεται η εικόνα bmp στην οθόνη και πάνω στην εικόνα να γράφω εγώ π.χ. το όνομά μου.

Ανδρέας Μπουράκης

✔ Το πρόγραμμα που ακολουθεί δίνει ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο μπορεί να φορτωθεί μία εικόνα BMP από την Basic και να απεικονιστεί στην οθόνη. Για να κρατηθεί το μέγεθος του προγράμματος σε λογικά πλαίσια (ήδη είναι μεγάλο για τη στήλη), υπάρχουν οι εξής περιορισμοί:

α) Απαιτεί VGA για να λειτουργήσει.

β) Διαβάζει μόνο εικόνες 16 χρωμάτων. Εικόνες με διαφορετική χρωματική ανάλυση θα πρέπει να μετατραπούν σε δεκαεξάχρωμες μέσω κάποιας εφαρμογής, προτού διαβαστούν από αυτό το πρόγραμμα.

γ) Οι μέγιστες διαστάσεις εικόνας που μπορεί να διαβαστεί είναι 640x480.

Οταν η εικόνα διαβαστεί πρέπει να πατηθεί ESC για τερματισμό του προγράμματος. Μετά την εμφάνιση της εικόνας (στο σημείο όπου το πρόγραμμα περιμένει να πατηθεί ESC), μπορεί να εισαχθεί κώδικας που να τυπώνει πάνω από την εικόνα ό,τι θέλουμε, για παράδειγμα,

```
LOCATE 1, 1
PRINT "PC MASTER";
REM *** Αρχείο READBMP.BAS
   ***
DECLARE FUNCTION StringVal%
   (A$)
DECLARE SUB InvalidFile
   (Reason$)
TYPE PaletteEntry
Blue AS INTEGER
Green AS INTEGER
Red AS INTEGER
END TYPE
DIM PaletteTable(0 TO 15) AS
   PaletteEntry
' Ανάγνωση ονόματος αρχείου
LINE INPUT "Δώστε το όνομα του
   αρχείου: "; FileName$
' Δοκιμαστικό άνοιγμα του
   αρχείου για έλεγχο ύπαρξης.
OPEN FileName$ FOR INPUT AS
   #1
CLOSE #1
' Ανοιγμα για ανάγνωση δυαδικών
   δεδομένων.
OPEN FileName$ FOR RANDOM
   AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS FileByte$
' Προετοιμασία οθόνης.
10 SCREEN 12
' Ανάγνωση επικεφαλίδας. Τα
   "χρήσιμα" πεδία
' καταχωρίζονται σε μεταβλητές.
   Αρχικά ελέγχεται
' ότι τα δύο πρώτα bytes είναι η
   συμβολοσειρά "BM"
GET #1
Id1$ = FileByte$
GET #1
IF ((Id1$ <> "B") OR (FileByte$ <>
   "M")) THEN CALL
   InvalidFile("Σφάλμα στην
   επικεφαλίδα.")
GOSUB ReadLong
FileLength& = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "δεσμευμένα bytes" της
   επικεφαλίδας αγνοείται.
GOSUB ReadLong
HeaderLength& = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "μέγεθος δομής
   Windows" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
ImageLength& = LongResult&
IF (ImageLength > 640) THEN
   CALL InvalidFile("Το πλάτος
   της εικόνας είναι υπερβολικά
   μεγάλο.")
GOSUB ReadLong
ImageHeight& = LongResult&
IF (ImageHeight& > 480) THEN
   CALL InvalidFile("Το ύψος της
   εικόνας είναι υπερβολικά
   μεγάλο.")
GOSUB ReadInt
' Το πεδίο "bits συσκευής
   απεικόνισης" αγνοείται.
GOSUB ReadInt
BitsPerPixel% = IntResult%
IF (BitsPerPixel% <> 4) THEN
   CALL InvalidFile("Το
   πρόγραμμα αυτό διαχειρίζεται
   μόνο εικόνες 16 χρωμάτων.")
GOSUB ReadLong
IF (LongResult& <> 0) THEN
   CALL InvalidFile("Αγνωστος
   κωδικός συμπίεσης.")
GOSUB ReadLong
ImageDataLen = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "οριζόντια ανάλυση"
   αγνοείται.
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "κατακόρυφη ανάλυση"
   αγνοείται.
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "χρησιμοποιούμενα
   χρώματα" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
ImportantColors& = LongResult&
IF (ImportantColors& > 16) THEN
   CALL InvalidFile("Εσωτερικό
   σφάλμα στο αρχείο BMP.")
' Υπολογισμός πλήθους χρωμάτων
   στην παλέτα. Κάθε καταχώριση
   παλέτας
' έχει μήκος 4 bytes.
PaletteItems = (HeaderLength& -
   56) \ 4
FOR I = 0 TO PaletteItems
' Κάθε τιμή χρώματος διαιρείται με
   το 4, διότι το εύρος
' τιμών των χρωμάτων στην BASIC
   είναι 0-63, ενώ στο αρχείο
' το αντίστοιχο εύρος είναι 0-255.
GET #1
PaletteTable(I).Blue =
   ASC(FileByte$) \ 4
GET #1
PaletteTable(I).Green =
   ASC(FileByte$) \ 4
GET #1
PaletteTable(I).Red =
   ASC(FileByte$) \ 4
' Το τελευταίο byte της
   καταχώρισης αγνοείται.
GET #1
' Αλλαγή του χρώματος που
   αντιστοιχεί στην καταχώριση
   της παλέτας.
PALETTE I, 65536 *
   PaletteTable(I).Blue + 256& *
   PaletteTable(I).Green +
   PaletteTable(I).Red
NEXT I

' Ολες οι αρχικοποιήσεις έχουν
   γίνει. Μένει να διαβαστούν
' τα δεδομένα. Το πρότυπο BMP
   ορίζει ότι τα δεδομένα
' αποθηκεύονται στο αρχείο από
   την τελευταία γραμμή προς
' την πρώτη.
Y = ImageHeight& - 1
WHILE Y > 0
X = 0
WHILE (X < ImageLength&)
GET #1
C1 = ASC(FileByte$)
PSET (X, Y), (C1 \ 16)
IF (X < ImageLength& - 1) THEN
   PSET (X + 1, Y), (C1 AND 15)
X = X + 2
WEND
' Το πλήθος των bytes που
   καταλαμβάνει κάθε γραμμή στο
   αρχείο BMP
' είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του
   4. Τα επιπλέον bytes απλώς
   αγνοούνται.
WHILE (X MOD 8 <> 0)
X = X + 2
GET #1
WEND
Y = Y - 1
WEND

CLOSE #1

WHILE INKEY$ <> CHR$(27)
WEND

END

ReadInt:
' Ανάγνωση ενός ακέραιου 2
   bytes από το αρχείο και
' αποθήκευση του αποτελέσματος
   στη μεταβλητή IntResult%
GET #1
IntResult% = ASC(FileByte$)
GET #1
IntResult% = IntResult% + 256 *
   ASC(FileByte$)
RETURN

ReadLong:
' Ανάγνωση ενός ακέραιου 4
   bytes από το αρχείο και
' αποθήκευση του αποτελέσματος
   στη μεταβλητή LongResult&
GET #1
LongResult& = ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& +
   256& * ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& +
   65536 * ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& +
   16777216 * ASC(FileByte$)
RETURN
SUB InvalidFile (Reason$)
SCREEN 0, 0, 0
PRINT Reason$
STOP
END SUB
```

■

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

Δεν νομίζετε ότι είναι καιρός να κοιτάξετε και κάτι άλλο εκτός από τους υπολογιστές σας, ε; 'Η, τουλάχιστον, να προβείτε σε ανακατανομή του διαθέσιμου χρόνου; Ξέρω, βέβαια, πόσο δύσκολο είναι να αντισταθείτε στο προσεκτικά επιλεγμένο περιεχόμενο του CD του "PC Master", αλλά μην το παρακάνετε.
Τα "πρέπει" και τα "θέλω" αυτού του καιρού είναι υπερβολικά αυξημένα και εσείς καλείστε για άλλη μία φορά να βάλετε ένα πρόγραμμα στην ήδη ακατάστατη ζωή σας. Κοιτάξτε μήπως ξεκλέψετε κάποιο Σαββατοκύριακο για ένα ταξιδάκι (αλίμονο σε εμάς) και αφήστε τα PCs να περάσουν για μία φορά σε δεύτερη μοίρα.



WINDOWS 3.1 SORRY, UPGRADED!

Οι ανάγκες της εποχής λέγονται σήμερα και Windows 95. Αφού οι περισσότεροι από εσάς τα έχετε ήδη εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και το CD από εκεί το τρέχετε, έπρεπε να προσαρμοστούμε στις απαιτήσεις τους. Ετσι, λοιπόν, τα Windows προγράμματα τρέχουν από το interface απευθείας μέσα από τα 95 και δεν τα καλούν όταν βρίσκεστε σε DOS. Αν χρησιμοποιείτε 3.1, κάντε μια αντιγραφή και μετά file/run (ή μόνο το δεύτερο, απευθείας από το CD).

ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD, μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και στην απλότητα. Το CD του "PC Master", λοιπόν, χαρακτηρίζεται από απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο χρήστης είναι να μεταφερθεί στο root του CD-ROM του και να καλέσει το αρχείο pcm.bat.

Αυτή θα είναι μία από τις λίγες φορές που θα απαιτηθεί το πληκτρολόγιο (αν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα, ακόμα και αυτά που απαιτούν εγκατάσταση, καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη!

Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα φορτώνεται και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλο ένα θέμα το οποίο δεν πρέπει να ανησυχεί τον άπειρο χρήστη. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της), απλώς μεταφερθείτε με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης και κάντε κλικ εκεί. Μετά από αυτή την ενέργεια, πρέπει να βλέπετε ενώπιόν σας το κεντρικό μενού του προγράμματος. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο που αναγράφεται αυτή.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία shareware games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μία χρυσαφένια οθόνη, με το όνομα της κατηγορίας που επιλέχθηκε. Κάτω από αυτό, εμφανίζεται μία σειρά από τριάδες buttons. Κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ, λοιπόν, πάνω στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και μετά εκτελείται.

Στο σημείο αυτό, πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει γίνει, ώστε να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει για να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και, αμέσως μετά, θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση. Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των οδηγιών του στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο instructions, το οποίο βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το αρχείο που συνοδεύει το πρόγραμμα και το οποίο περιέχει οδηγίες εκτέλεσής του ή περιγραφή αυτού.

Με κλικ στο button "copy", που βρίσκεται αριστερά από το "instructions", σας ζητείται ο δίσκος και το directory στο οποίο επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, απλώς πατήστε το πλήκτρο "Escape".

Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, μπορείτε να παρατηρήσετε και ακόμα δύο buttons. Το "exit" που βρίσκεται κάτω αριστερά και το λογότυπο του "PC Master" κάτω δεξιά. Αν πατήσετε αυτό, επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του interface, ενώ με κλικ στο exit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα, μετά από κάποια επιβεβαίωση. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

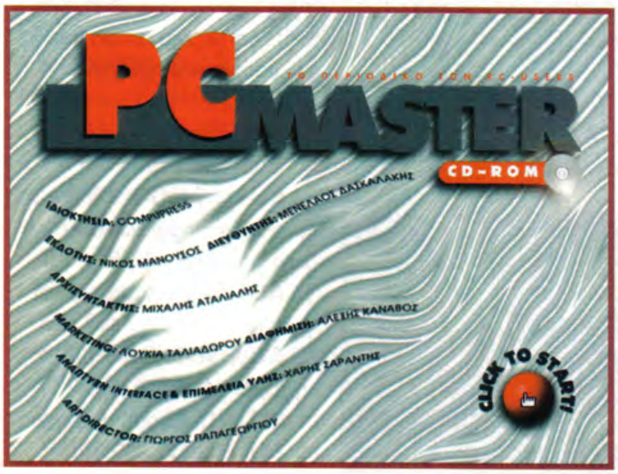
Η παραπάνω κατάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύουν για όλες τις περιοχές του interface, αν και με τις ακόλουθες διαφοροποιήσεις. Στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, δεν έχει κριθεί σκόπιμη η ύπαρξη button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υπάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν πρόκειται για εκτελέσιμα προγράμματα.

Τέλος, όσον αφορά στα solutions, εφόσον πρόκειται για κείμενα, αν πατήσετε το button στο οποίο αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.



FOR COMMAND LINE LOVERS

Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει ληφθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη.



Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι στο μέγιστο "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd, συνεπώς μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD για να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.

Επίσης, για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει γίνει κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface - και γενικότερα του CD - ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα PC με 4 MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse, δηλαδή η ελάχιστη δυνατή σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση SoundBlaster ή συμβατή)...

SOFTWARE

Εδώ, οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και κατά κύριο λόγο στα demos. Πάντως, αν υπάρχει mouse και ο driver του είναι φορτωμένος στο σύστημά σας (κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο ό-

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

νομα mouse.com ή mouse.exe και μπορείτε να το φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line), το interface θα τρέξει χωρίς προβλήματα. Αν κάτι τέτοιο δεν συμβεί, αυτό ίσως να οφείλεται στις δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε μία τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιον vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά. Στους χρήστες των Windows, προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να δυσλειτουργήσουν κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, αν έχετε τα Windows 95 εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και αρκετή μνήμη (16 MB), μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.



BIG RED RACING



TOP GUN



ANCIENT EMPIRE

GAME DEMOS

Η πρώτη και μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ, θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

ANCIENT EMPIRE: Βεβαιωθείτε ότι έχετε περάσει τους DirectX drivers, προτού το τρέξετε.

AFTERLIFE: Demo ενός περίεργου και πρωτότυπου παιχνιδιού.

ASSAULT RIGS: Tank Combat με υπέροχη εισαγωγή.

BIG RED RACING: Ενα από τα πιο "ελεύθερα" racing games.

CONGO: Ενας γορίλας μεγαλύτερος από το desktop σας.

DECATHLON: Μόνο δύο από τα δέκα αγωνίσματα στο "under construction" demo.

FULL METAL JACKET: Shoot'em up με ρομπότ.

PIRANHA: Υπέροχη μουσική και εφέ σε αυτό το asteroids clone.

ROADWAR: Η μάχη των δρόμων.

STARS: Για άλλη μία φορά, περιπλάνηση στο αχανές διάστημα.

STORM_US: Το μεγαλύτερο demo του CD αυτού του μήνα.

STRIFE: Doom clone, αλλά από τα καλά.

TKO BOXING: Γυναικείο kick boxing (χμ...).

TOPGUN: Demo του γνωστού προγράμματος.

VIRTUAL SNOOKER: Ψηφιακό μπιλιάρδο.

RALLY FEVER: Ο πυρετός της ταχύτητας.

SHAREWARE GAMES

Μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά έχει να παρουσιάσει τεράστιες εκπλήξεις. Μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα σε εθισμό με αυτά. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

1994 POOL: Το καλύτερο μπιλιάρδο μεταξύ των shareware προγραμμάτων.

MAH JONGG 95: Το γνωστό shangai των coin-ops για Windows 95.

ALADDIN: Λυχνάρια και μάγοι.

ATLANTIS: Οχι ακριβώς η χαμένη Ατλαντίδα.

BLOCK: Arcanoid clone.

F18 NO FLY ZONE: Shoot'em up για Windows.

FRANKENSTEIN: Οχι το demo του εμπορικού, αλλά ένα πολύ καλό shareware πρόγραμμα.

GATEWORLD: DOS shareware game.

MICRO DELUXE: Puzzle/logic game.

PINBALL: Και ένα shareware φλιπεράκι.

STELLAR EMPIRES: Γαλαξιακές αυτοκρατορίες. Παιχνίδι στρατηγικής.

SPACE NIGHTMARE: Ο εφιάλτης του διαστήματος.

SS BATLE: Strategy game.

STARDUST: DOS game.

TETRIX: Tetris clone.

THE GREEN: Και ένα γκολφ για το PC σας.

UTILITIES

Μία κατηγορία προγραμμάτων η οποία, στην ουσία, δεν βρίσκει κανένα χρήστη αδιάφορο.



CONGO

AD_MAN: Address book.
ALARM32: Ενα ξυπνητήρι για το desktop σας.
ARJ205A: Η τελευταία έκδοση του γνωστού συμπιεστικού.
DRWY222: Doorway - BBS program.
EXCBE: CAB extractor.
FACMAK: FaceMaker
FP-222: Το περίφημο anti-virus στην 222η έκδοσή του.
HOTDOG25: Ισως ο καλύτερος HTML editor.
MIRC41: Internet chat client.
MOMW: Personal Information Manager.
PPLITE: Page Plus Lite.
QT32: QuickTime VR.
SCN22CE: Το τελευταίο release του McAfee.
SPAD: SuperPad (Notepad replacer).
VSH22CE: Η πιο πρόσφατη ασπίδα κατά των ιών.
WINBENCH: Benchmarks για το σύστημά σας.

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ, μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των παρακάτω προγραμμάτων:

- **BUREAU 13**
- **INCA CD VERSION**
- **ALIEN LOGIC**
- **KING'S QUEST 4-6**
- **WILLY BEAMISH**



ASSAULT RIGS



AFTERLIFE

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος, θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- **DRAGON LORE**
- **FRANKENSTEIN**
- **MONKEY ISLAND 1&2**
- **I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM**
- **FREDDY PHARKAS**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD - σε σχέση με αυτής μίας δισκέτας (ακόμα και high density) - μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα από ένα προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

BREAK Windows breakout.

DATETIME Γεράσιμος Φιλιππάτος: Ωρα τελευταίας εκκίνησης του συστήματός σας.

HYPERCOM Ματθαίος Καραμπάλιος: Αρκετά καλό DOS game.

ΚΡΕΜΑΛΑ Δημήτρης Σιμεωνίδης: Η παλιά καλή κρεμάλα - ή μήπως όχι;

MATHS Ευτύχιος Βαλεοντής: Επίλυση εξισώσεων.

MMP Βασίλης Μητσόπουλος: DOS πρόγραμμα μουσικής.

OLOGRAFO Χρήστος Μουρατίδης: Χρηματικά ποσά ολογράφως.

SMILE Τάκης Βλαχογεωργακόπουλος: Πάσης φύσεως ανέκδοτα.

TELEPHONE AGENDA Κώστας Σπαθόπουλος: Τηλεφωνική ατζέντα.

Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο________ με το ποσό των _________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ______________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ______________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC MASTER CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.300
Ε3.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.300
Ε5.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε6.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.300
Ε7.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε8.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε9.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε10.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.600
Ε11.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε12.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
Ε13.	3D STUDIO σε μία εβδομάδα Σελίδες 328	3.600
Ε14.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 112,	2.500
Ε15.	COREL DRAW! 6 σε μία εβδομάδα Σελίδες 344	3.600

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5″	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL-ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5″ 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' Εκδοση Σελίδες 176	3.000
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	5.100
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.200
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.200
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.300
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.300
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.300
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.800
Λ30.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ31.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.200
Λ32.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ33.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ34.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Λ35.	ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα Σελίδες 160	3.100
Λ36.	MICROSOFT OFFICE Σελίδες 312	4.600

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0, Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	3.100
G4.	WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6, Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	3.100

Ε Π Ι Λ Ε Ξ Τ Ε   Σ Η Μ Ε Ρ Α ,   Α Π Ο Κ Τ Η Σ Τ Ε   Τ Α

G18. 1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS 2.800
Σελίδες 368

G19. WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 360

G20. WORD FOR WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 312

HOME COMPUTING

H1. ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο 4.500
Σελίδες 266

H2. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 280

H3. ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο 5.100
Σελίδες 336

H4. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 416

H5. VIRUS SCAN, 2.600
Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB

H6. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 416

INTERNET TOOLS

I1. WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.700
Σελίδες 136

I2. HTML 2.700
Σελίδες 136

I3. GRAPHICAL CLIENTS 2.700
Σελίδες 136

I4. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 120

I5. WWW BROWSERS 2.700
Σελίδες 150

I6. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET 9.300
Σελίδες 672

I7. Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET 3.200
Σελίδες 168

I8. INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.300
Σελίδες 352

I9. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.700
Σελίδες 120

I10. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I11. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.700
Σελίδες 112

I12. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA 2.700
Σελίδες 112

I13. WEB.GUIDE 5.600
Σελίδες 320

I14. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

Δ2. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 192

Δ3. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 378

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.400
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.400
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.400
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.400
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.400
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.400
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.400
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.400
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.400
B19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 100	2.400
B20.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ Σελίδες 100	2.400

ΓΕΝΙΚΑ

M1. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 320, Β' έκδοση

M2. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ 3.500
Σελίδες 226

M3. Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER 3.200
Σελίδες 340, Γ' έκδοση

M4. DIRECT MAIL 3.000
Σελίδες 234

M5. MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 2.700
Σελίδες 210

M6. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ 3.600
Σελίδες 248

M7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ 3.600
Σελίδες 208

M8. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 2.600
Σελίδες 104

M9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.200
Σελίδες 112

M10. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ 8.000
Σελίδες 408

M11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA 3.200
Σελίδες 232

M12. ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 360

M13. PROJECT "ΝΩΕ" 3.800
Σελίδες 264

M14. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ 2.500
Σελίδες 136

M15. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.800
Σελίδες 288

M16. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.500
Σελίδες 216

M17. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360

M18. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 152

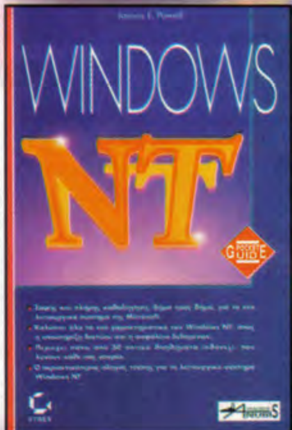
M19. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.600
Σελίδες 200

M20. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.500
Σελίδες 100

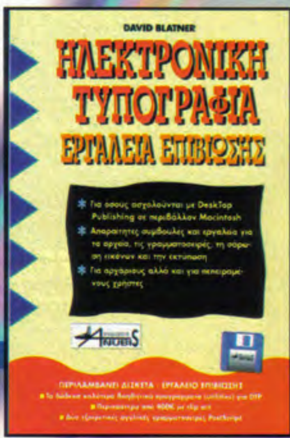
M21. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

M22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ 2.500
Σελίδες 136









ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!



ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για τρεις μήνες με **απεριόριστη χρονική πρόσβαση**
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (WINDOWS 3.1 & Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Ενα βιβλίο-οδηγό** για το Internet"
- Την ειδική έκδοση του περιοδικού **"Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"**
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (WINDOWS 3.1 & Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** Για PC/XT Για AT/286 Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**15.000** **25.000**
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S5.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S6.	**COMPUTALK** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S7.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**19.700**
S8.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**5.000**
S11.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	**8.000**
S12.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**15.000**
S13.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**39.000**
S14.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**89.000**
S15.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	**9.000**
S16.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5" 1.44MB	**12.000**
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	**36.000**
CYBER2P.	**CYBER BOX 2 PLUS** Περιέχει fax/modem Crypto 14.400 bps	**69.000**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:.............. Δ.Ο.Υ.:..............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____ ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ

MULTI MEDIA SHOW

1-2-3 Νοεμβρίου '96

Holiday Inn
Athens

MULTIMEDIA: Ενας κόσμος τέχνης, τεχνογνωσίας και τεχνολογίας που πολύ σύντομα θα αγγίξει σχεδόν κάθε πτυχή της καθημερινής και της επαγγελματικής ζωής.

MULTIMEDIA SHOW: Η μοναδική εξειδικευμένη έκθεση για τα πολυμέσα και τις εφαρμογές τους που, μετά την πρώτη μεγάλη επιτυχία της, για δεύτερη συνεχή χρονιά σας προσφέρει την ευκαιρία να προβάλετε τα προϊόντα σας.

Διαφημιστές, παραγωγοί, εκπαιδευτικοί, πληροφορικοί, τραπεζικοί, ασφαλιστές και πολλοί άλλοι επαγγελματίες θα επισκεφθούν την έκθεση αναζητώντας νέες λύσεις και μεθόδους για την αποτελεσματικότερη υποστήριξη των επαγγελματικών τους δραστηριοτήτων.

Πολλοί ιδιώτες, ανεξαρτήτως επαγγέλματος, θα επιθυμήσουν να γνωρίσουν από κοντά τη μαγευτική τεχνολογία των multimedia.

Μέσω της συμμετοχής σας στην έκθεση και των παράλληλων παρουσιάσεων που θα πραγματοποιούνται, θα φέρετε σε επαφή το ενδιαφερόμενο κοινό με τη νέα εποχή που ανατέλλει: την εποχή των multimedia.

Για πληροφορίες συμμετοχής επικοινωνήστε με τον κ. Β. Γιακαμόζη στα τηλέφωνα: 9245910, 9225520 και fax: 9242219.



MPCs • CD-ROM DRIVES • SOUND CARDS • VIDEO DIGITIZERS • GRAPHIC CARDS • MULTIMEDIA KITS • OPTICAL DISKS • ACCESSORIES - MULTIMEDIA APPLICATIONS • PRESENTATION PACKAGES • AUTHORING TOOLS • CD-ROM ΤΙΤΛΟΙ • VIRTUAL REALITY

ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ: MULTIMEDIA & CD-ROM · COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS Α.Ε. EXPO TRADE SHOWS

ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9238672, FAX: 9216847